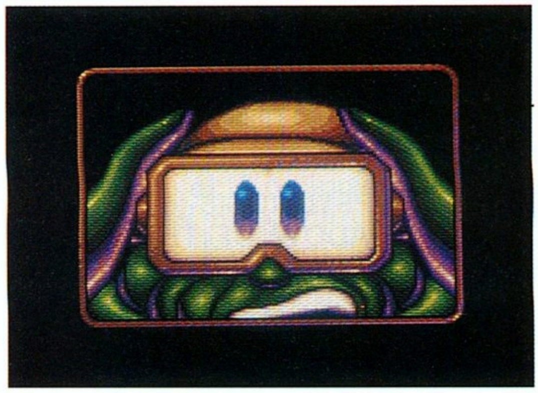
576 KByte

C–64
AMIGA

1990/5



TARTALOM



FLOOD .... (131. oldal)



LOGO .... (144. oldal)



UNREAL .... (146. oldal)



SHADOW WARRIORS ...(157. oldal)

1990/5. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
Címlapterv és grafika: Szál Andor

ISSN 0865–8226
Zrínyi Nyomda 90.2514/66-22
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

576 KByte

HÍREK



- Szenzáció a PSYGNOSIS-tól: ígérik a SHADOW OF THE BEAST C64-es változatát.

- A nálunk is bemutatásra kerülő mozifilmek készülő játékverziói, melyek még ezévben várhatóak: Gremlins 2/ELITE, Days of Thunder/MINDSCAPE, Teenage MUTANT Hero Turtles/MIRRORSOFT, Back to the Future 2/MIRRORSOFT, Robocop 2/OCEAN.

- Megjelent Amigára a legújabb (és legszuperebb) játékszerkesztő, az AMOS (ára kb. 150 DM). A program 500 saját paranccsal vezérelhető.

- Sakkrajongók figyelem! Készül a Battlechess 2. új grafika, új harcok, új figurák.

- A szimulátorok kedvelői a következő programok érkezésére bizton számíthatnak: Flight of the Intruder/SPECTRUM HOLOBYTE, F–19 Stealth Fighter (Amiga)/MICROPROSE, Falcon Mission Disc 2/MIRRORSOFT, Fighter Bomber Advanced Mission Disc/ACTIVISION, Snow Strike (Amiga)/U. S. GOLD.

- CINEMAWARE információk: elkészült a Wings I. Világháborús szimulátor, ahol ellenségünk a Vörös Báró is lehet. Az oly sikeres TV Sports sorozat két új tagja: Soccer és Baseball ígéretünk szerint karácsonykor már kapható lesz.

- Megérkezett a Pool of Radiance harmadik része, a Secret of the Silver Blades. Ezzel a darabbal a sorozat lezárult, de aggodalomra semmi ok, mert szerkesztőségünk tesztelése alatt áll már a Champions of Krynn, mely a Forgotten Realms világának számítógépes adaptációja és egyben egy új trilógia első epizódja.

- Aki megkedvelte az Oil Imperium-ot, annak a MICROPROSE egy hasonló játékot kínál: a Railroad Tycoon-t.

- SIERRA újdonságok: Space Quest 4 – Roger Wilco and Time Rippers, Hero's Quest 2 – Trial by Fire.

- A jövő század sportprogramjai: Future Basketball/IMPERIAL SOFTWARE, Speedball 2/IMAGEWORKS.

- A nagysikerű LUCASFILM sorozat újabb epizóddal bővül. Még ez évben piacra kerül a The Secret of Monkey Island. Előreláthatólag minden eddiginél nehezebb lesz végigjátszani.

- A DELPHINE SOFTWARE trilógiájának (Future Wars, Operation Stealth) következő tagja a Cruise for a Corpse.

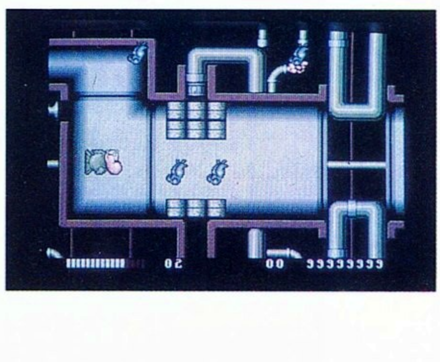
- A közeljövő pénzbedobós automata átiratai: Saint Dragon/SALES CURVE, U.N. Squadron/OCEAN, Toki/OCEAN, Stun Runner/???, Sly Spy/OCEAN, Bad Lands/DOMARK.

- A Silkworm és a Fire továbbfejlesztett változata a SWIV (Silkworm IV) lesz.

- Berozsdásodott joystickkal rendelkező Test Drive rajongóknak készül a Turbo Challenge/GREMLIN.



Hamarosan várható: Monthy Python's Flying Circus/Virgin, Torvak the Warrior/CORE DESIGN (fotóink is ezekről készültek).



Ne feledd!
A Demo-pályázat fődíja egy AMIGA 500!

FOTÓ: AMIGA



A viziszörny tragédiája

FLOOD

A tavalyi „örökéletű" Populous után a Bullfrog Team egy sajnálatos módon abszolút kommersz platform játék készítésébe fektette idejét. Szerencsére azért ez a példány nem olyan félresikerült dolog, mint számos más korábbi elődje, melyeket még az is letörölt a jó minőségű lemez újrafelhasználása érdekében, akinek eredeti példánya volt még.

A történet egy rendes, nyugodt, kiegyensúlyozott családi életet élő viziszörny Quiffy tragédiája: otthonát a csatornahálózatot elözönlötte a mindenféle rossz szándékú lények által eldobált hulladék, s ráadásul a vízművek gondatlansága folytán még a víz is tönkreteszi gyönyörűséges családi fészkét. Miután ezt jóérzésű csatornatöltelék nem hagyhatja csak úgy annyiban, Quiffy rendes honpolgárhoz méltóan elindul, hogy összegyűjtse és elhordja a felgyülemlett szemetét, miközben a víz is megindul, hogy rendes áradáshoz méltóan (innen a játék címe: Flood) összegyűjtse és elhordja az útból Quiffit...

Mint a fenti kis sztoriból is kiviláglik a program szerzői ezúttal egy kissé humorosabb hangnemet ütöttek meg a megszokottnál, de enélkül semmit se érne ez a játék. Feladatunk látszólag egyszerű: a 42 szintből álló csatornahálózat minden egyes pályáján össze kell gyűjtenünk a „trash" felirat mellett látható számú szemetet, ami lehet a kólásdoboztól a cukroszacskóig minden elképzelhető. Amikor ezzel végeztünk és a szemét nullára tendált, már csak meg kell találnunk a szint kijáratát és máris kezdhetjük az egész tortúrát elölről. Persze az élet nem egyszerű dolog még a csatornában sem: utunk során gyilkos motívációjú Teddy-macik, vérszomjas polipok, házépítő csigák garmadája próbál meg minket eltenni láb alól. A polipoknak egyik kellemetlen tulajdonsága, hogy útjuk során folyamatosan szemetelnek, így nem kell meglepődni azon, ha egyik pillanatról a másikra húsz helyett százhúsz szemetet kell eltávolítanunk, ha nem írtottuk ki kellő gyorsasággal ezeket a jószágokat. A házépítő csigához hozzáérve a csigaház elkezd nőni s legnagyobb bosszúságunkra pár másodperc alatt áthatolhatatlan fal áll előttünk. Ilyenkor többnyire nincs más megoldás, mint a szint újrakezdése az R gomb megnyomásával. A 18-as pályától kezdve ha már belejöttünk a játékba egy jelentős újítással találkozhatunk: számos helyen kapcsoló van elrejtve, melyekkel egész faldarabokat tudunk mozgatni, vagy egy másik kapcsolót tehetünk láthatóvá vagy valami egészen váratlan dolog is történhet. A pályákon helyenként teleportok vannak elhelyezve, nagyon látványos, ahogy Quiffy egyik helyről átkerül a másikra. A játék során szerencsére mi sem vagyunk védtelenek; Shurikenek, kézigránátok, Aliens-típusú lángszórók tömkelege gyarapíthatja fegyvertárunkat. Ez utóbbi újabb jó példája a szerzők humoros ötleteinek, ugyanis időnként kicsit félresikerül a lövés s egy kétségbeesett jószág repül ki a lángszórónk csövéből.

FOTÓ: AMIGA



A program grafikai kivitelezése helyenként nagyon ötletes, többnyire azonban átlagosnak mondható, a hangok viszont – különféle bugyborékolások, cuppogások, robbanások s mindenféle egyéb elképzelhető és elképzelhetetlen dolog – egész egyszerűen lenyűgöző hangulatot teremtenek. Egyébként a program készítőit a játék végére se hagyta cserben az ihlet: nagyon régóta ez volt az első olyan end-sequence ami teljesen eltér egy várható normális befejezéstől, nem lőjük le a poént legjobb ha mindenki saját maga sír vagy nevet a dolgon.

A Flood tehát igazi csemege a stílus rajongói számára, Bard's Tale kedvelők azonban jobban teszik ha be se töltik...

Aster

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	80		A
ZENE	65		
JÁTSZHATÓSÁG	70		
Összesen:	70		

Ez egy olasz program

Moon Shadow

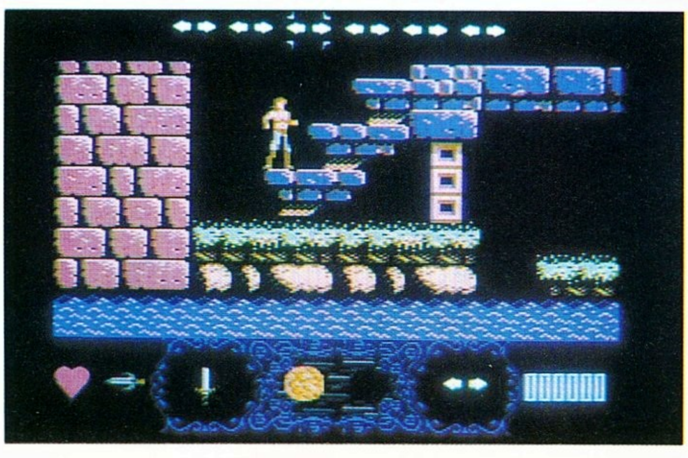
Az utóbbi időben egyre gyakrabban tapasztalhatjuk, hogy nem csak a megszokott angol vagy német nyelvű játékok jelennek meg a piacon. A legtöbb számítógép tulajdonosnak már a francia szavaktól is égnek áll a haja, az olasz viszont igazi övön aluli ütésnek számít. A Moon Shadow nevű program pedig teljesen olasz.

Grafikáját és zenéit vizsgálva azonban a legkritikusabb zsűri előtt is megállná a helyét, témáját tekintve leginkább a mászkálós-gyűjtögetős zsákba dobnánk bele (ha lenne ilyen zsák). A probléma abból adódik, hogy az üzeneteket a programozók saját nyelvükön írták, így nehéz kibogozni, mit is akar a játék. Marad tehát a próbálgatás.

Figyelmes szemlélők észrevehetik, hogy a program leginkább a már történelemnek számító Antiriad-ra hasonlít. A jó oldalon mi állunk, egy félmeztelen, de egészen elszánt ifjú, akinek az a feladata, hogy elpusztítson egy sárkányt. Ha ez nem sikerül, bolygója örök sötétségbe borul (a villany még nincs feltalálva). Az idő múlását a képernyő alján, középen láthatjuk. Balra az aktuális fegyverünk, a szélén energiánk található. A fegyverek között SPACE-val válthatunk. A fent lévő egyelőre üres helyekre fognak kerülni az összegyűjtött tárgyak. Az éppen szükséges dolgot a kurzor billentyűkkel választhatjuk ki, aktivizálni RETURN-el lehet. Pár szót a mellékelt térkép jeleiről.

FOTÓ: C–64





FOTÓ: C–64

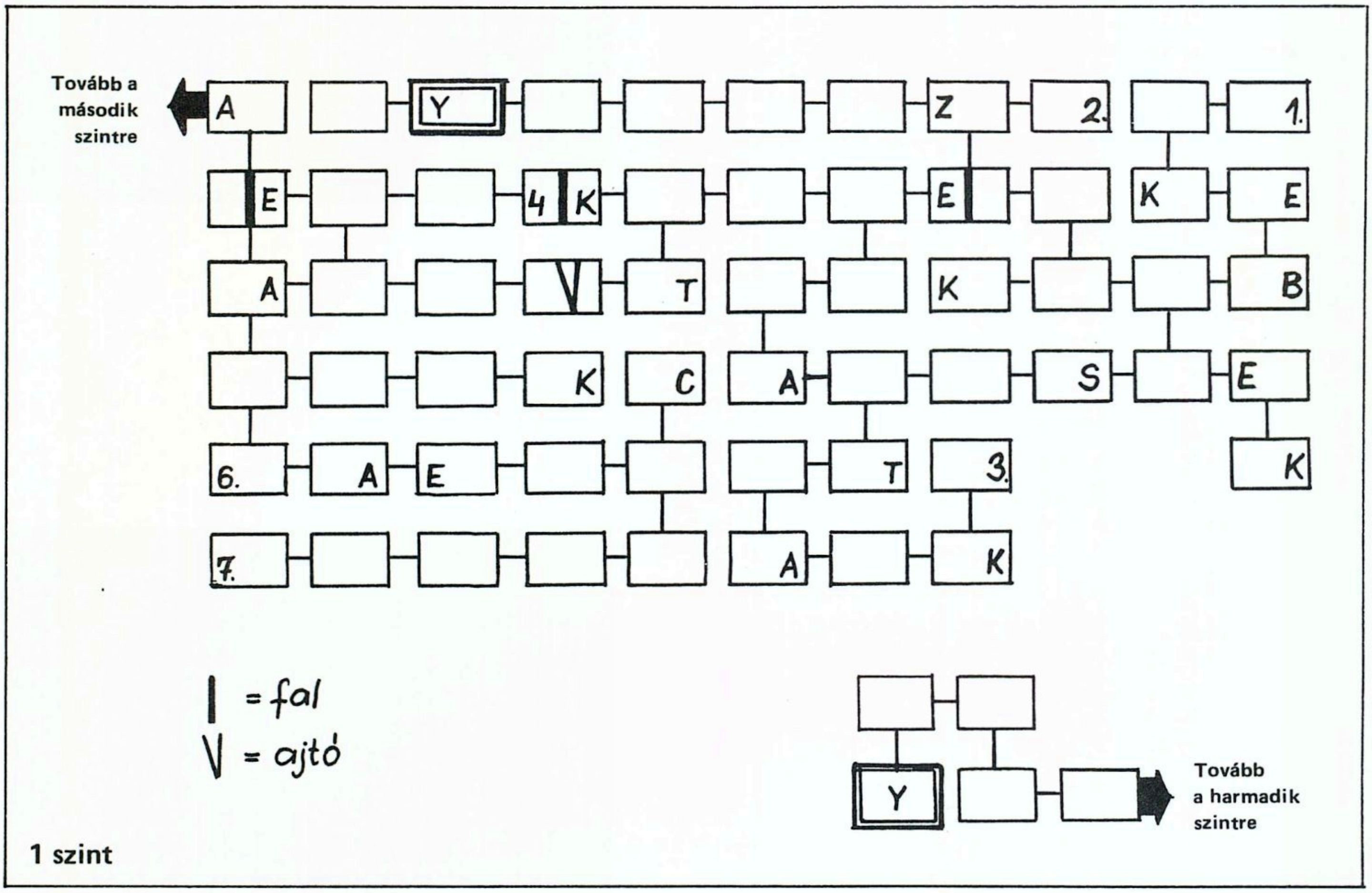
K – kulcs	E – energia
B – balta	C – dobócsillag
V – vasajtó	A – ajtó
T – térkép	S – start
Z – koponyaajtó	X – sárkány
P – pergamen	Y – teleportáló hely

Különleges eszközök:

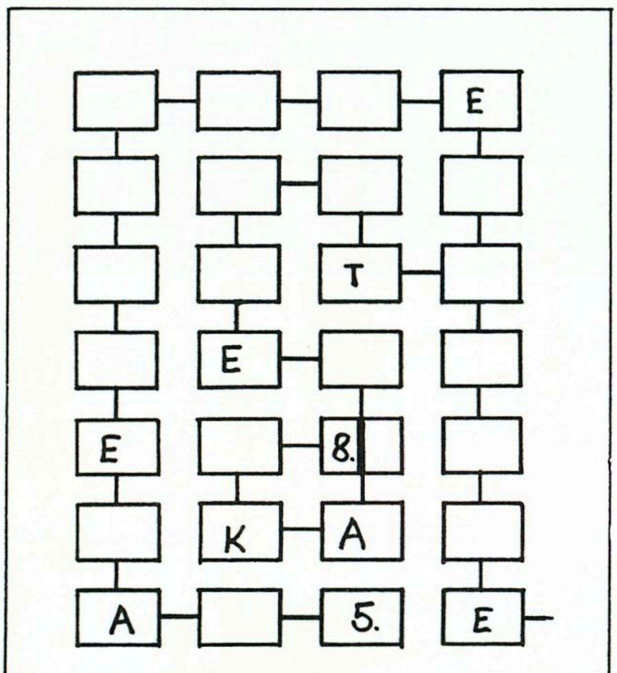
1 – ellenméreg	2 – szarv
3 – koponyás bot	4 – teleportáló eszköz
5 – medál	6 – zacskó
7 – maszk	8 – pajzs

Mivel játék közben is tudunk térképet kérni az eddig bejárt helyekről, mi a pályát képernyőként ábrázoltuk. Ahol vastag vonalat látunk, azt jelenti, hogy fal húzódik a kép közepén. Kezdjük...

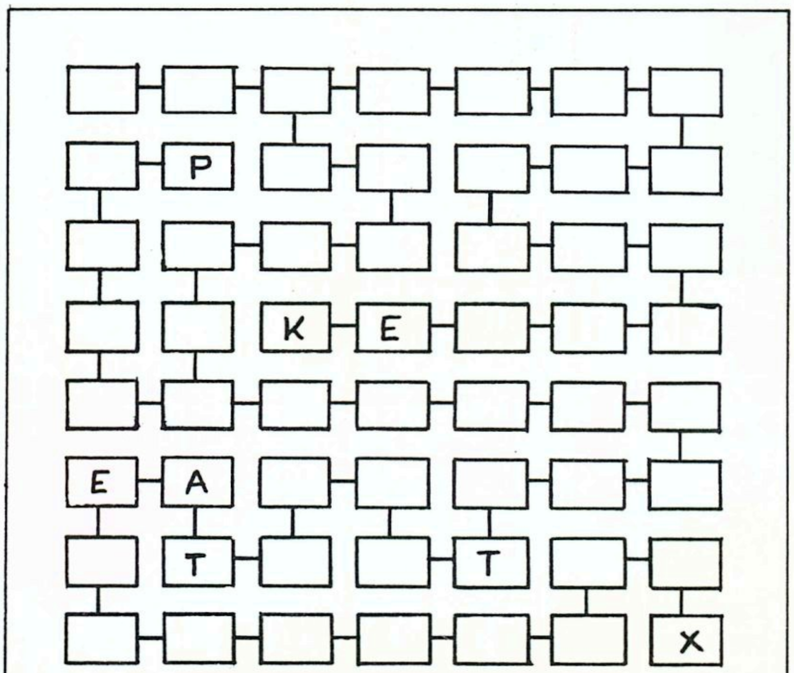
Induljunk el jobbra, majd fel és szedjük össze a három kulcsot, az ellenmérget és a szarvat. Ezután balra, le, és vegyük fel a koponyás botot. Az első ajtó nyitása után fel, balra, és mienk még egy kulcs. Nyissuk ki a vasajtót a szarvat használva, és egymás után vegyük fel a teleportálót, a zacskót és a maszkot. Másszunk vissza felfelé, az ajtót kinyitva átjutunk a második szintre (a zene is megváltozik). Igyuk meg az ellenmérget. Keressük meg a medált és a pajzsot. Fussunk vissza egészen az első szintre, a koponyaajtóig. Itt a koponyás botot használva juthatunk be. Menjünk el hosszan balra, és teleportáljunk. Itt ha fel, jobbra le, jobbra megyünk, egy olyan helyet látunk, ahol jobbra csak víz van. Bátran ugorjunk egy nagyot, és átjutunk a harmadik szintre. Menjünk hosszan jobbra, és jussunk el a kulcsig. Mivel a teleportálóra már nincs szükség, ezt cseréljük le a kulcsra. Fussunk egészen vissza, majd le, és keressük meg a pergament. Ha ez is megvan, és az összes sárkányölő cucc, menjünk el a sárkányig és a pergamentre váltva (SPACE) öljük azt meg. Ami ezután megnyerés címén következ-



1 szint



2 szint



3 szint

zik, azért ne engem szidjon a kedves C64-es tulajdonos. Ha játék közben olyan helyzetbe kerülünk, hogy túl sok dolog van nálunk, és nem tudunk újabbat felvenni, érdemes kinyitni valamelyik közeli ajtót, és az így keletkezett helyre felvenni a tárgyat.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		89	
ZENE		80	
JÁTSZHATÓSÁG		71	64
Összesen:		73	

A 23. század TV-je

Thunder Strike

Sokan éltetik, sokan elítélik, többen utálják, többen imádják, a legtöbben csak egyszerűen nézik – ez a televízió. Arra bizonyára sokan kiváncsiak, milyen is lesz a TV évszázadok múlva. Milyenek lesznek a filmek, a vetélkedők, a sportjátékok. Erre egy variációt láthattunk Arnold Schwarzenegger egyik filmjében, a Running Man-ben, ahol a kedves játékosok az életükért harcoltak. A MILLENNIUM programozói gárdája kicsit máshogy képzeli el a 23. század legnépszerűbb játékát...

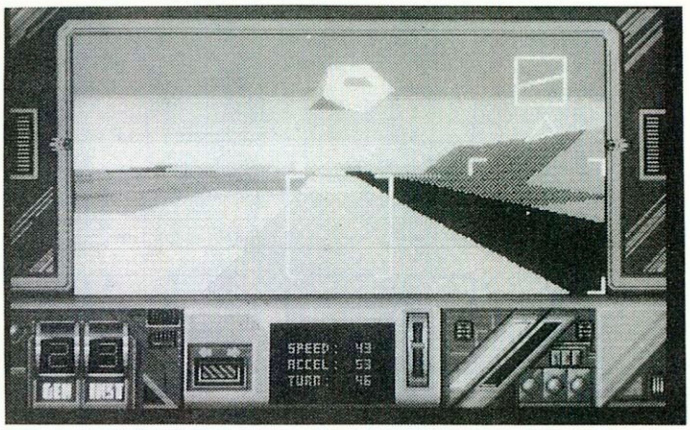
Helyezkedjünk el kedvenc hidraulikus karosszékünkben, tegyünk fel egy lemezt a dédnagypapa hagyatékából (mondjuk a DR. BEAT korongját), markoljuk meg infravörös irányítású egerünket, és kapcsoljuk be a TV-t.

... „Hello mindenki, ez itt a 23. Század családi TV adó! Les Desmont műsorvezető köszönti önöket. Most kezdetét veszi az év legszenzációsabb sportvetélkedője, a Földi Védekező Játékok. Minden játékosnak választania kell az öt rendelkezésre álló repülő eszköz közül (Thunder Strike 18, Strike Hornet 22–24, Thunder Fly 10–25). A repülők energiapajzsal és típusonként különböző dolgokkal vannak felszerelve. A pályákon felszereléseket találhat a szereplő, melyekkel gépét jobbá teheti, valamint generátorokat melyek 6 különböző robotot termelnek.

- SABOTEUR: a játékos INSTALLATIONS értékének legfőbb pusztítója.
- FIGHTER: öld meg, vagy megöl.
- GLIDER: össze-vissza repked.
- LUNGER: gyorsan fel, majd eltűnik.
- BOMBER: alacsonyan támad, érdemes kikerülni.
- MUTANT: egy agresszív géppé átalakult Saboteur.

Ezeknek egyetlen céljuk van: a játékos energiájának nullára redukálása. A robotokat elpusztítani a hajó orrába szerelt lézerrel lehet. Pár találat a generátorra, és az szürkére váltva kikapcsol. A robotok lövéseitől a versenyző INSTALLATIONS értéke csökken, ha ez elfogy, 10 másodperc áll rendelkezésre, hogy az összes generátort, és kósza robotot megsemmisítse. Szerencsére néhány robot kilövése után egy csomagot hagy hátra, amely növeli a játékos extráit.

- DEFENCE POD: megvédi a játékos gépét a robotoktól.



FOTÓ: AMIGA

- TWIN POD: két irányú lövést ad.
- POWER POD: 500%-kal megnöveli a tűzerőt, ideális generátorok ellen.
- SHIELD POD: 25%-kal növeli a pajzs energiáját.
- TURBO POD: megnöveli a hajó sebességét.

Ha az összes generátor és robot elpusztult, a menetnek vége. Ügyesebb játék esetén a versenyző magasabb pontszámot és plusz dolgokat kaphat. Ezek – nagyobb sebesség, erősebb fegyverzet, jobb manőverezőképesség. A sikeres játékosok itt vegyenek egy nagy lélegzetet, és jöhet a következő pálya új generátorokkal, tereptárgyakkal, és robotokkal. Öt különböző pályán, egyenként tíz menetben kell a versenyzőknek bizonyítania. DENION a kezdők próbaköve, XERXES és POLLOI már nehezebb lépés, CANTON kemény megpróbáltatás és sok lassításra kényszerítő hely miatt, a végső pálya pedig, SYNAPS, maga a versenyzők réme. A tavalyi évben csak három játékos teljesítette az összes pályát, így elnyerve a „FÖLD VÉDŐJE" címet. De akkor csak 24 menet volt – az idén 50! Hogy önök tökéletes látványban részesüljenek, TV adónk minden apró eseményt közvetít, a játék és a repülő adatai pedig a képernyőjük alján láthatóak.

... „És most, kedves nézőink, úgy látom megvan, az első versenyzőnk, mégpedig a jó öreg Föld bolygóról. Hello, remélem készen van, hogy belépjen az első menetbe. Hát kezdjük...

Különlegesen gyors, 3D grafika, változatos tereptárgyak, szép látvány, eredeti ötlet – ez a THUNDER STRIKE. Valószínűleg a „Defender of the Ground", a Föld Védője címet senki nem fogja elérni, de addig is, amíg próbálja, nem fog unatkozni.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	90		
ZENE	89		A
JÁTSZHATÓSÁG	90		
Összesen:	90		



R & R
NEWIEN
REICHHOLF & REICHHOLF OHG
computer, peripherie - video, hifi
TABORSTRASSE 25. 1020. WIEN
Tel: 214 46 82 Fax: 216 31 76
HETFO-PENTEK
9 - 18
SZOMBAT
8 - 12
50 DISK 3,5″ DS-DD 370.-
100 DISK 5,25″ DS-DD 278.-
AMIGA
A Specialista
1984-óta
EXT FDD 3.5″,
KÜLSŐ MEGHAJTÓ CSATLAKOZÓVAL 1500.-
512 K BŐVÍTŐ A 500 KAPCSOLÓ + ÓRA 1240.-
2490.-
AMIGA 500 Superset : Csak ! 8300.-
A 500 BŐVITŐ + MEGHAJTÓ
MINDEN ÁR NETTOBAN ÉRTENDŐ!

Vadnyugati erőpróbák hét különböző pályán

Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show

A Clint Eastwood és Gojko Mitic filmeken nevelkedett ifjúság számára bizonyára nagy örömet jelentett a még múlt év folyamán piacra dobott vadnyugati erőpróbákat felsorakoztató Buffalo Bill-s Rodeo Show. Bár az ötlet nem a legújabb, a kivitelezés annál inkább brilliánsra sikerült a hét különböző pályát tartalmazó játékban.

Az 1–4 játékos a következő próbákon mérheti össze ügyességét, gyorsaságát és erejét:

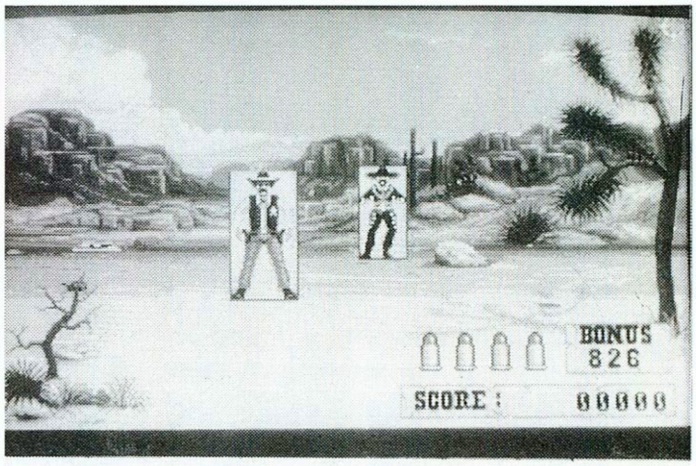
– TRICK SHOOTING	(Célbalövés)
– KNIFE THROWING	(Késdobálás)
– CALF ROPING	(Lasszóvetés)
– BOTTLE SHOOTING	(Üveglövészet)
– STEER WRESTLING	(Bikabefogás)
– BRONCO RIDING	(Rodeo)
– STAGECOACH RESCUE	(Postarabló-fogás)

Tekintsük át a pályákat egy kicsit részletesebben. A sorban a legelső a

1. Trick Shooting

A gyönyörűen megrajzolt háttér előtt táblákra festett alakok emelkednek fel, majd rövid várakozás után visszadőlnek a talajra. Feladatunk az, hogy a célkeresztet irányítva, minél gyorsabban, minél gyorsabban, minél több gonosztevőbe golyót eresszünk. Dolgunkat azonban jelentősen megnehezíti az a tény, hogy a táblákon nemcsak „rossz fiúk" láthatók, hanem védtelen gyermekek, asszonyok magukat megadó férfiak stb. is felvillannak. Ezeket lelőve, bonuspontjaink jelentősen csökkennek. Ha a pályát már unalmasnak találjuk, próbáljuk meg lelőni a fán mászó kuka-

FOTÓ: AMIGA



Tisztelt Olvasónk!

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjen:

576 Kbyte
(COMGAME GMK)

1389 Budapest
Pf. 132

Megrendelem az **576 Kbyte** c. lapot .... példányban.
Kérem, hogy a lapot az alábbi címre küldjék:
Megrendelő neve: ....
Címe (város, község): ....
(Utca, tér): ....
Irányítószám: ....

Az előfizetés díja: negyedévre 230,– Ft
fél évre 460,– Ft
egy évre 920,– Ft

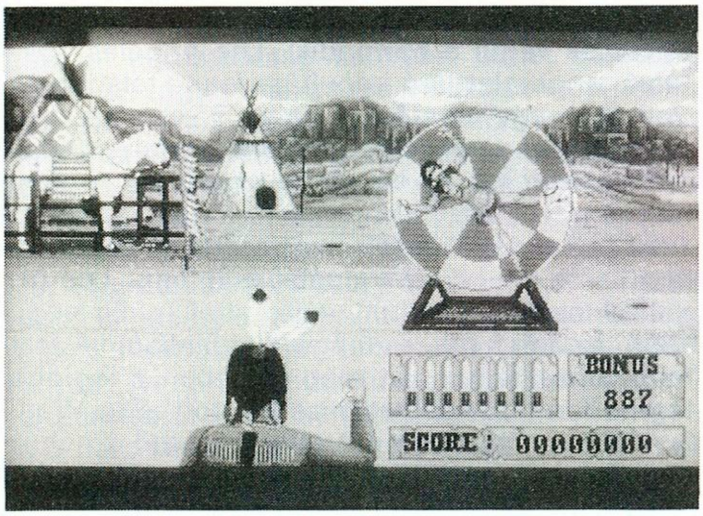
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

cot, vagy a repülő madarat. Ha már jól kikuncogtuk magunkat, jöhet a következő próbatétel.

2. Knife Throwing

A régebbi cirkuszi játékokból már ismert késdobálás vadnyugati változata. A kellékek ugyanazok (majdnem pucér, korongra szíjazott hölgy, néhány éles kés, pár csepp (?) vér). A hölgyhöz minél közelebb fúródik a kés a korongba, annál több pontot ér dobásunk. Hogy szórakozásunk teljes legyen, próbáljuk a szegény kis vakondokot is eltalálni.

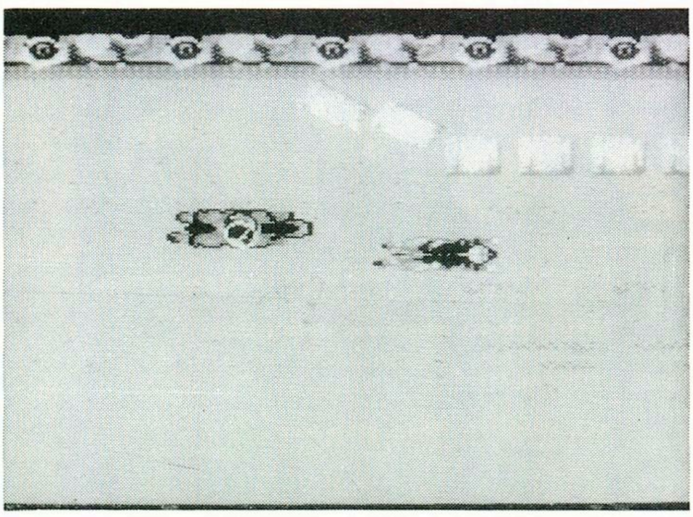
FOTÓ: AMIGA



3. Calf Roping

Madártávlatból láthatjuk, amint lasszót pörgetve egy akadályokkal teli arénában egy elszabadult bikát kergetünk. Nyomjuk a joyt jobbra, hogy megközelíthessük a bikát. Ügyesen kerülgetve az akadályokat előzzük meg az állatot kb. egy fejhosszal, majd amikor a hurok a fejünk fölött a bal oldalon van, dobjuk el a lasszót (tűzgomb).

FOTÓ: C–64



Ha sikeres találatot érünk el, és a hurok a bika nyakára szorul, akkor húzzuk a joyt balra és nyomjuk a tűzgombot. Minél gyorsabban fékezzük le a bikát, annál több bonuspontot kapunk.

4. Bottle Shooting

Feladatunk igen egyszerű: a baloldali férfiú által feldobált whiskys (vagy Egri Bikavéres) üvegeket szétlőni. A dobálódzó cowboyra lövöldözni nem okos dolog, mert, bár nagyon szépen animálva esik össze, de ez próbálkozásaink végét is jelenti, pontszámunk pedig nullára redukálódik.

5. Steer Wrestling

Talán a játék legnehezebb feladata következik. Az előző lasszós bikafogás helyett most puszta kézzel kell egy megvadult bikát megszelidítenünk. Lovagoljunk a vágtató állat mellé és megfelelő pozícióból rugaszkodjunk el a lóról. Ha sikerül a bika szarvát megragadnunk, akkor megjelenik egy kisebb screen, melyen magunkat láthatjuk Toldi Miklós szerepében, amint a megvadult bikával küzdünk. Rángassuk a joyt jobbra-balra ahogy csak tudjuk, míg a bika ki nem szenved.

6. Bronco Riding

Ez a versenyszám már ismerős lesz a World Games kedvelőinek. Egy vadul ugráló lovon találjuk magunkat, aminek legnagyobb vágya, hogy ledobjon bennünket a hátáról. Ezt úgy kerülhetjük el, hogy a joyt a fel-felvillanó nyilakkal ellentétes irányba húzzuk. Pontszámunk a lovon eltöltött idővel egyenesen arányos.

7. Stagecoach Rescue

Ismét egy joystick-romboló pálya. Rángassuk a joyt jobbra-balra, de azért ne feledkezzünk el az indián által ledobált poggyászokról sem (kikerülés: joy föl-le), m,ivel energiánkat csökkentik. Vágtassunk a postakocsi mellé, és engedjük el a joyt, mire a cowboy magától felmászik a kocsira. Paskoljuk meg néhányszor a gaz rézbőrűt, amíg az fel nem dobja a talpát.

ZOLEE

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	83	80	A
ZENE	85	75	
JÁTSZHATÓSÁG	78	78	64
Összesen:	81	83	

„Sea Wolf" a legyőzhetetlen

A Mikroprose cég, amely mindig is híres volt a szimulátorokról, 1988-ban dobta piacra C64-re az RSR-t. Az Amigások vizeire csak 1990-ben hajózott be ez a program, amely a cég többi szimulátorához hasonlóan sokoldalú, kezelhetősége viszonylag egyszerű, a grafikával és a hanghatásokkal nem tűnik ki különöüsebben, de akik kedvelik az ilyen programokat azoknak sikerül egy pár kellemes percet eltölteni vele. Az alábbiakban közlünk egy kis útmutatót, aminek a segítségével reméljük, hogy bárki könnyedén fog boldogulni a játék során. A tippek alapján ki-ki maga választhatja meg, hogy milyen taktikát alkalmaz a harcokban.

RED STORM RISING

A címképernyő bejelentkezése után egy menüt látunk. Három választási lehetőségünk van: 1. start new game – új játék kezdése –; 2. recall a game saven on disk – elmentett állás behívása – (ha van állás diskünk); 3. View a honor roll submarine officers – itt nézhetjük meg a játékos által elért eredményeket, kitüntetéseket. Új játék kezdése után egy listát látunk dátumok szerint leosztva, ezek a következők:

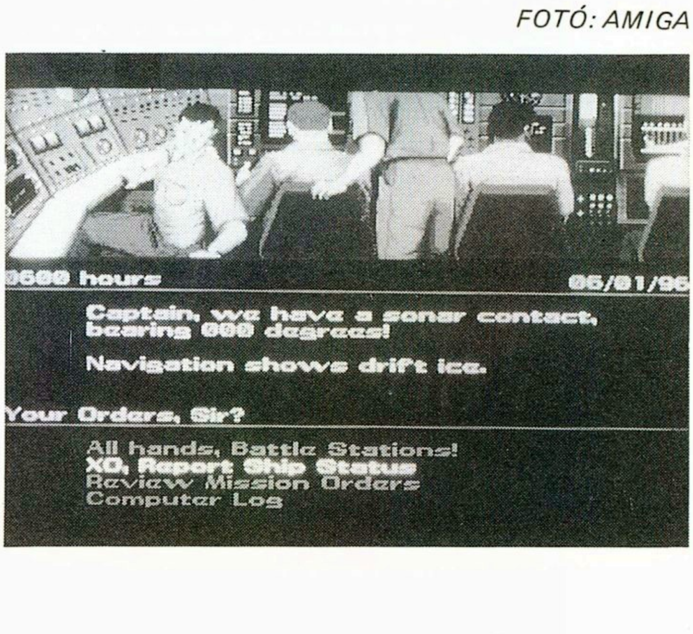
1984. A szovjet tengeralattjáró és computer technológia lehagyta a Nyugatot, a nyugati tengeralattjárókon csak korlátozott számban állnak rendelkezésre a fegyverek, amelyek nem túlságosan modernek.

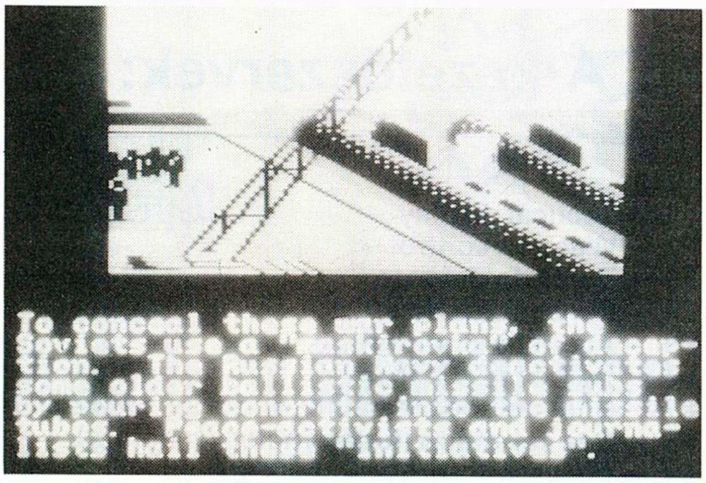
1988. A szovjet tengeralattjárók előnyhöz jutnak a Toshiba (Kongsberg) botrány révén a Nyugat rendszerbe állítja a „Tomahawk" rakétákat.

1992. Az oroszok beindítják az első nukleáris repülőgéphordozót. A Nyugat válaszul rendszerbe állítja a „Sealance", valamint a „Stinger" rakétákat.

1996. A szovjet északi flotta villámgyors fejlődésnek indul, sorra indítja a tengeren különféle harceszközeit, már-már úgy tűnik, senki és semmi nem állíthatja meg őket, de a NATO ekkor rendszerbe állítja a US NAVY létező legjobb, „Sea Wolf" osztályú tengeralattjáróját. Miután kiválasztottuk a kívánt időt, amelyben játszani akarunk, egy kis azonosítási procedúra következik, amit már néhány programnál megszokhattunk. Megjelenik 1 hajó, vagy 1 tengeralattjáró képe és a listán szereplő nevek alapján ki kell választanunk a típust. Ha beírtuk a nevünket, kiválaszthatjuk, hogy milyen osztályú tengeralattjáróval kívánjuk a küldetéseket végrehajtani. A tengeralattjáró osztályok korok szerint korlátozva vannak. A választható típusok a következők: 1984. ha az első sziluettet választjuk, egy „Permit" osztályú, a másodiknál „Sturgeon" osztályú, és végül a harmadik „Los Angeles" osztályú tengeralattjáró irányítása lesz a feladatunk. Van még egy lehetőség, ha a „?"-et választjuk, akkor a gép a rendelkezésre álló osztályok közül véletlenszerűen ad egyet. Ez vonatkozik minden időpontra. 1988. Ebben az időben, valamint 1992-ben az előbb felsorolt osztályú hajók választhatók, de bővül a kínálat még egy „Los Angeles" osztályú javított változattal is. És végül 1996. az előző összes tengeralattjáróból választhatunk, de ehhez jön még pluszban a legjobb, legmodernebb felszereléssel ellátott „Sea Wolf" is. Kiválasztás után a következő lépcső a nehézségi fokozat beállítása, ebben a menűben 4db zászlót látunk, amikkel a kezdő, gyakorló, haladó és ász nehézségi fokozatot állíthatjuk be, ezek az ellenfél tudását is befolyásolják. A tudásszintek: Introductory: a kezdő játékosok kérjék ezt az opciót. Normal: azoknak a játékosoknak, akik már rendelkeznek némi tapasztalattal ebben a játékban. Serious: haladó fokozat, azoknak, akiknek a normál pálya vagy a kezdő már nem elegendő, és végül a legnehezebb: Ultimate: az élet brutális, a pályafutás lehet nagyon rövid is. Ha itt is választottunk, egy újabb menűbe léphetünk,

FOTÓ: AMIGA





FOTÓ: C–64

ahol a változatosság kedvéért ismét választanunk kell (úgy tűnik, csupa választás ez a játék). Itt eldönthetjük, hogy milyen küldetést akarunk végrehajtani, ezek: tréning: egy November osztályú tengeralattjáró, vagy egy Kashin osztályú romboló ellen kell harcot folytatni, természetesen ebben az opcióban a hajónk számtalan sérülést képes elviselni, viszont az ellenfél már 1 találatnál is beadja a kulcsot. A következő lehetőség a Battle simulations: adott ellenfelekkel, adott helyszínen folytatandó küzdelem. Itt már a mi tengeralattjárónk is sérülhet, ami befolyásolhatja a harc kimenetelét, fogy a lőszer, ami súlyos betegséget okozhat egy idő után a járművünkben: víz túltengés a hajó belsejében, ami általában a 4. sikeres találat után (az ellenfél részéről) heveny elhalálozáshoz vezet.

A training, valamint a battle simulations csak felkészülés a tulajdonképpeni játékra, a W. W. III-ra amiben az összes szituáció előfordulhat. Ha valaki nem akarja a traininget és a battlesim.-t végigjátszani, azonnal belekezdhet a W. W. III-ba is.

A W. W. III. választásakor a képernyőn feltűnik egy hírolvasó nő képe és közli velünk, hogy kitört a háború, a szovjetek Norvégiában olajtartályokat robbantottak fel, a NATO elindította csapatait. Eközben kapjuk a parancsot, hogy be kell kapcsolódnunk a harcokba, fussunk ki a kikötőből, ami Holly Loch-ban van Skóciában. Miután elolvastuk a narancsot, felfegyverezhetjük a hajót különféle torpedókkal és rakétákkal. Alapállapotban kapunk egy standard fegyverzetet, amin van mód változtatni a „re more" és az „add" parancsokkal. Ezen a képernyőn láthatjuk még a hajó állapotát is, a sérüléseket csak itt a kikötőben javíthatjuk meg. Itt találjuk még a dátumot (év, hó, nap), azonkívül az órát is, ami a napi időt mutatja, kezdésnél reggel 06.00. Ha a felszerelés ki-be pakolását elkezdjük, el kezd múlni az idő is, ezért minél hamarabb el kell hagynunk a kikötőt. A képernyő alján levő feliratra kell clickelni, ami azt jelzi, hogy elhagyjuk a kikötőt. Amint ez megtörtént, egy térkép jelenik meg, Észak-Európa térképe. Ezen különféle jelek találhatók: egy „V" betű, benne egy ponttal: mi vagyunk, az ellenséget egy világos hegyén álló négyszög jelzi, ami mozog a térképen, vannak műholdvevő állomások mindkét részről, járkálnak felderítő repülők is. Ezek jelzik az ellenség helyzetét. Először is ki kell jönnünk a kikötőből, ami a piros nyíl segítségével történik úgy, hogy az egér jobb gombjának a folyamatos nyomvatartása mellett a kívánt pozícióba visszük a tengeralattjárót, aminek csak egy nagy hátránya van: rettentő lassan vándorol egyik helyről a másikra, sokkal lassabban, mint az ellenfél. Ha felderítettek valamilyen ellenséget és az világos négyszögben mutatkozik, menjünk oda a tengeralattjáróval, ha kellően közel értünk hozzá, megszólal egy sziréna és a hajó sonarja jelezve, hogy felderítettük az ellenséget. Ezután megjelenik az irányítóközpont ahol a sonárkezelő jelenti, hogy csavarzajt észlelt X. Y. fokon és várja az utasításainkat.

Ezek a következők lehetnek: X. O. ship status: itt megtölthetjük az összes vetőcsövet, ellenőrizhetjük a lőszermennyiséget, a hajó állapotát. Rewiew mission orders: megnézhetjük az utolsó parancsot (nincs jelentősége). Computer log.-ot választva újrakezdhetjük az egész játékot „start new game", vagy folytathatjuk a resuming action paranccsal az aktuális játékot. A csop. log-ban két fontos dolgot találhatunk: 1. csata előtt kimenthetjük az állást, ha netalán elpuskáznánk és elsüllyesztenének bármikor újra kezdhetjük az akciót a 2. recall a game sevad on disk opcióval. All hands to battle stations: ekkor a jelentéseket szemlélhetjük meg: Sonar report: a contect helye fokokban megadva, X.O. rep. a hajó iránya, mélysége, sebessége, a torpedóvetőtiszt jelentése a vetőcsövek tartalmáról.

Local conditions: a víz mélysége, a hideg-meleg víz határa, ha mindezeket elolvastuk, végre kezdődhet a HARC.

Azonnal bele is csöppenünk a közepébe. Egy 3 részre osztott képernyőt látunk, amin a fő helyet a játéktér foglalja el, a bal oldalon egymás felett 2 kis képernyő van. A felsőn olvashatjuk le a tengeralattjárónk irányát, sebességét, a mélységet, ez alatt a kormánylapát helyzete látható, valamint a hajó pillanatnyi állapota (úszik, merül, emelkedik), ez alatt láthatjuk a Sonar és a Radar bekapcsolt állapotát jelző betűket. A vagy R. Az alsó képernyőn láthatjuk az ellenség adatait: a nevét (ha már felderítettük), az irányát, a sebességét és a távolságát. A torpedó defense képernyőn az alsó képernyőn az ellenség adatai helyett a torpedók irányát és a távolságát láthatjuk, ezektől vagy az 1. vagy a 2. gomb megnyomásával tudunk megszabadulni, vagy ha minden kötél szakad, kormányzással is kikerülhetjük, de csak a torpedókat, a mélységi bombákat az RBU-kat nem.

A weapon control képernyőn tudjuk a fegyvereket irányítani a célokra. Arra azonban figyeljünk, hogy mielőtt a torpedót kilőnénk, a sebességet csökkentsük le 15 knts-re, mert a torpedókat másképp, miután aktiválódnak, nem tudjuk irányítani, ugyanis nagy sebességnél az irányítóhuzalok elszakadnak. Ha a 4-es gombot megnyomjuk, megjelenik egy felirat a nagy képernyő alján, ami azt jelzi, hogy kilövésre készen áll a torpedónk, ezzel egyidejűleg a képernyőn megjelenik egy piros négyszög, amit az egérrel irányíthatunk. Vigyük rá a négyszöget az ellenséges hajót jelző négyzetre és nyomjuk meg a bal gombot, de csak akkor, ha az ellenséges hajót jelző négyzet is piros. Ha lila, akkor aktiváljuk a sonart a 8-as gombbal addig, amíg a négyzet a felirattal együtt piros lesz, ezután indulhat a „szeretetcsomag".

Miután a kilövés megtörtént, a képernyőn figyelemmel kísérhetjük a torpedónk útját egész a célbaérésig, feltéve, hogy nem zavarják meg. Ennek megelőzésére, na meg ha magunk akarjuk irányítani az angolnát, nyomjuk le az N gombot, ekkor megjelenik a torpedónk és a piros négyszög. Az egérrel vigyük a négyszöget a torp-ra és nyomjuk meg a gombot, rövid időn belül a torp. aktiválódik, ezt felirat is jelzi. Ha betartottuk az alacsony haladási sebességre vonatkozó szabályt, innentől úgy irányíthatjuk a küldeményt, ahogy nekünk tetszik és nincs, ami megállíthatna bennünket, csak 2 tényező: az egyik a célba érkezés, a másik, ha lejár az idő, ugyanis a torpedó csak 999 időegységig életképes, ezután megszűnik működni. Amikor azt a feliratot látjuk, hogy: Torpedo homing, ne aggódjunk, ez azt jelenti, bemérte a célt és követi, de nem árt szemmeltartani, nehogy kitérítsék.

A kezelőszervek:

F1 – Tactical display
F2 – Weapon control
F3 – Torpedo defense
F4 – Periscope video
F5 – Acoustic signature
F6 – Compare sonar
F7 – Ship databashe (shift+ A–Z ellenség képe)
F8 – Sea condition (hideg-melegvíz határa)
F9 – Mélység (merülés-emelkedésdhez)
F10 – Irányváltoztatás

1 – Noise maker védekezés a torpedók ellen
2 – Decoy
3 – Stinger rakéta (szárazföldi célra, csak a W.W.III-ban kell használni)
4 – Mark 48 torpedo
5 – Sealance rakéta (közvetlenül a célpont mellé célozni, ekkor biztos a siker)
6 – Harpoon rakéta (a tengeralattjáró és az ellenség közötti fél útra irányítani, akkor bekapcsol az automata célkeresője)
7 – Tomahawk rakéta (úgy kell célraküldeni, mint az előző fegyvert)
8 – Sonar on-off
9 – Radar on-off
> – Teljesítményfokozás max. 6-ig (36 knts.)
? – Teljesítménycsökkentés max. 0-ig (6 knts.)
∅ – Silent running (minden állj, gépek kikapcsolva)
Y – ZOOm min.
X – ZOOm max.
C – Contact (evvel lehet válogatni az ellenfelek között)
V – Weapon control (1xV – mi van betöltve, 2xV mekkora a készlet)
Shift + 3–7-ig reload
B – Damage report
N – Torpedo select
M – Threat (merről jön a torpedó)
, – Kormány balra: 5–10 fokkal
. – Kormány jobbra: 5–10 fokkal
= – Kormány egyenesbe

Leslie

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	63	49	A
ZENE	48	20	
JÁTSZHATÓSÁG	50	50	64
Összesen:	52	38	

SIKER

Ketten is játszhatják

Midnight Resistance

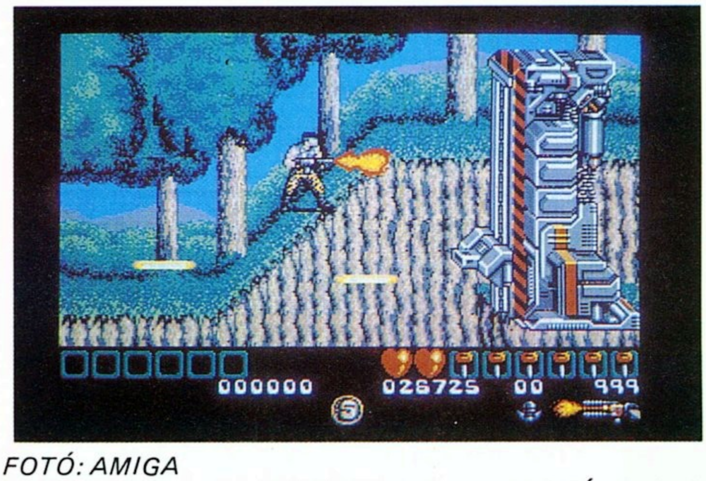
Kellemetlen dolog, ha valakinek a családjában egy olyan feltaláló él, akinek titkos találmányára szemet vetett egy idegen szervezet vezetője: KING CRIMSON. Még kellemetlenebb, ha a játékos és ikertestvére (tehát a játékot ketten is játszhatják) családjáról van szó. Akinek pedig elrabolják szeretteit, az nem ismer kegyelmet.

Az első szint kezdetekor a főhős barátnője Jeepjén utazva írtja a rá vadászó robotokat. A táj úgy fest, mintha egy bomba rendezte volna át. Az is volt, egy atombomba. De ez persze senkit nem gátol meg semmiben. Az ellenség kilövése után kulcsokat hagy hátra, melyek összegyűjtésével a pályák végén fegyverraktárakba juthatunk be, és kedvünk (na meg a gyűjtött kulcsok száma szerint) válogathatunk. Hogy miből? Automata puska, rakétavető, lángszóró, három irányba lövés, lőszer és energia bővítheti arzenálunk. A második szinten bemászhatunk egy földalatti komplexumba, ahol kúszva kell közlekednünk. Az ezután következő pályák egyre több ellenséget tartalmaznak, nehezebbek, és „hozzáedzenek" a végső összecsapáshoz. Ha a játék során eljutunk egy olyan részhez, ahol létrákon kell folyamatosan felfelé mászni, igyekezzünk maximális kulcsot begyűjteni, mert szeretteink cellái nem nyílnak ki maguktól, és csúnya dolog lenne valamelyiküket otthagyni.

Nem szeretném túldícsérni a programot, de a következők elolvasása után sejthető, hogy a kedvenceim közé tartozik. Az eredeti pénzbedobós automata minőségét 99%-osan megközelítő átírásról van szó. Garantáltan magába kerítő érzés, amikor a minden irányból közeledő, gyönyörűen animált ellenfeleket írthatjuk. A sprite-ok rendkívül szépen és színesen rajzoltak, a képernyők különlegesen finoman scrolloznak. A zenék tökéletesen illenek a játék hangulatához. Kilenc pálya egy kicsit soknak tűnik, de a játszhatóság annyira jól van megalkotva, hogy kellő gyakorlás után biztosan eljuthatunk a nyerésig. A játékmenet éppen megfelelően gyors, saját sprite-unk minden irányba lő, fut, ugrik, így az irányítás soha-



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: AMIGA



sem jelent szenvedést. A piacradobó cég, az OCEAN igéri a C64-es verziót is, de ez lapzártakor még nem érkezett meg szerkesztőségünkbe. A 64-es változatot előreláthatólag csak egyedül lehet majd játszani. Sajnos.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	97		
ZENE	80		A
JÁTSZHATÓSÁG	98		
Összesen:	95		

A mindenre elszánt pilóta

Wings of Fury

A II. Világháború milliók halálát, a pusztítást, az éhínséget és a szenvedést hagyta maga után. A föld kontinensein hatalmas szárazföldi csaták voltak. A Csendes óceán térségében a Japánok és az amerikai haditengerészet vívott véres háborút.

Kicsit lövöldözős, kicsit szimulátor, apró, de szépen kidolgozott sprite-ok, élethű hanghatások a WINGS OF FURY jellemzői.

A játékos egy kezdő, de mindenre elszánt pilóta szerepét kapja, aki a kor legnépszerűbb gépén a Hellcat-on repül. Feladatunk az lesz, hogy anyahajónkról, az USS WASP-ról felszállva elpusztítsuk a környező szigeteken kiépített Japán hadállásokat, a járőröző rombolókat, a nagy falatnak számító anyahajókat, és az időnként „derült égből villámcsapás" szerűen megjelenő vadászgépeket.

Sikeres küldetés esetén feljebb lépünk a ranglétrán ez annyit jelent, hogy egyre nehezebb feladatokat fogunk kapni. A játék elején bármely fokozat választható, persze a kevésbé gyakorlottak hamar el fognak vérezni, ha egyből a harc sűrűjébe ugranak.

Minden küldetés előtt megtekinthetjük jelenlegi rangunkat, és az ellenséges szigetek és hajók számát (ha vannak). Ez után következik a fegyverválasztás.

– BOMBS – bomba. Betonbunkerek kivételével minden ellen használható, a legkényelmesebb fegyver.

FOTÓ: C–64



– ROCKETS – rakéta. Betonbunkerek ellen ajánlott. Mivel csak vízszintesen indítható, ezért a célpontot zuhanórepülésben kell megközelíteni. Általában egy bunkernek két találat elég.

– TORPEDO – torpedó. Hajótestek ellen alkalmazandó. Kis magasságban, a hajó közelében kell kioldani. Mivel a gép egyszerre csak egy darabot tud szállítani, figyelmesen kell kezelni.

Ha megleltük a legmegfelelőbb eszközt, vessünk egy pillantást a képernyő alján látható pultra is. A két kerek műszer közül az egyik (FUEL) az üzemanyagunkat jelzi. Ha a mutató nullára ér, az azt jelenti, hogy annyi naftánk sincs, hogy az öngyújtónkat működtessük. Eme állapot elkerülhető, ha időben leszállunk a hajóra és tankolunk (automatikus). A másik az olajnyomásmérő. Minél több ellenséges találatot kapunk, annál több olajat vesztünk. Ha nem pótoljuk ezt időben leszállással, könnyen csillagszóróvá lehetünk. Bal oldalon látható az aktuális fegyverünk száma (darab), a jobbon pedig a lelőtt repülők és a pontszámunk mennyisége. Középen helyezkedik el a célkereszt, amit a Japán repülőkkel való küzdelemben, és a leszállásnál hasznosíthatunk.

A FELSZÁLLÁS:

Húzzuk folyamatosan balra a joy-t, így a gép fara megemelkedik. A hajó végére érve nyomjuk fel+balra a kart, s már fenn is vagyunk.

A LEVEGŐBEN:

A menetiránnyal ellentétes irányba húzva tudunk fordulni, ferdén lefelé zuhanórepülésbe menni, ferdén felfelé emelkedni, a tűzgomb folyamatos nyomásával géppuskázni, szaggatott nyomásával bombázni, rakétázni és torpedózni.

A HARC:

Egy bizonyos magasság elérésekor a kép megváltozik, az egész terepet más perspektívában láthatjuk. A bomba és a rakéta akciókat innen is végezhetjük (igaz így kevésbé élvezetes), a torpedókat inkább alacsonyabbról indítsuk. Az objektumok találatkor felrobbannak, a személyzetük pedig kirohan. Ilyenkor kell szépen kiírtani a Jap-

csi katonákat. A feladat akkor sikeres, ha minden élőlényt megöltünk, és a szigetről a zászló eltűnik. A hajókat süllyedésig kell macerálni. Ha tökéletes munkát végeztünk egy üzenetet kapunk, hogy térjünk vissza a hajónkra. Légicsata esetén csak akkor érhetünk el sikereket, ha alacsonyan harcolunk (mi viszont a kicsinyített képernyőn is kaphatunk találatokat).

A LESZÁLLÁS:

Két megoldás lehetséges. Vagy a joy felfelé nyomásával fokozatosan lesüllyedünk, és a hajó jobbszélén lefektetett kötelek megállítják a gépet. Ez igen nehéz mutatvány, mert ha túl gyorsan megyünk, nem fogunk tudni megállni. A másik lehetőség, hogy megfigyeljük milyen magasan van a fedélzet, és vízszintesen rárepülünk. Ez sem sokkal könnyebb, sokat kell centizgetni. Aki végképp nem boldogul, az egyszerűen zuhanjon le az akció végén, de ez egy életbe fog kerülni.

Az apró sprite-okhoz képest mindkét verzió grafikája csúcs (a 64-esé különlegesen). A motor zúgása, és Amigán a katonák jajongása tökéletes. Sajnos nem túl sok variációt tartalmaz a játék, ezért egy idő után unalmassá válhat. A lövöldözős rajongók számára azért mindenképpen ajánljuk!

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	81	81	A
ZENE	53	49	
JÁTSZHATÓSÁG	88	91	64
Összesen:	80	85	

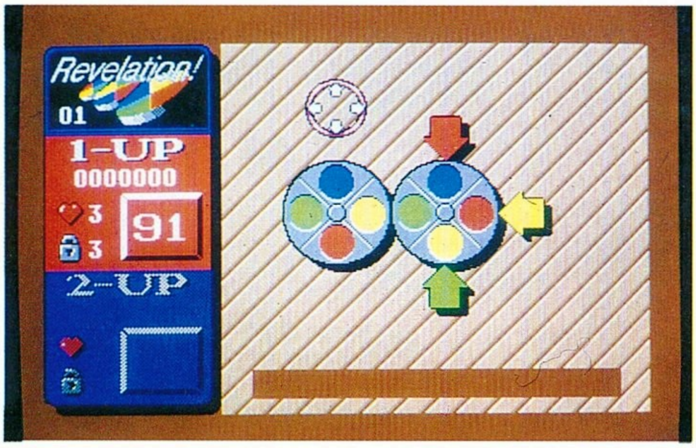
Új logikai játék

Revelation

Ismét egy újabb logikai játék ezúttal az „Espace From The Planet...” (lásd 2. szám) készítőitől. Úgy látszik a programozók kezdenek ráhajtani erre a könnyen és gyorsan kivitelezhető műfajra. Az ötlet ezúttal nem túl eredeti; mindenféle létező Rubik-herkentyűkből lett összetákolva egy kellemes ötpercnyi kikapcsolódást nyújtó program.

A lényeg: vegyünk néhány színes korongot és egy kurzort. A kurzorral ráállva valamely korongra a tűzgomb nyomvatartása mellett egyszerre összesen 180 fokkal tudjuk azt elforgatni. Ehhez jön még hozzá, hogy a korongok egy vagy több felületükön érintkeznek egymással, s ha két azonos színű mező szembe kerül akkor a korongok továbbfordulnak. Ráadásul nem minden korongot mozgathatunk, csak azt, amelyik mellett egyetlen oldalon se állnak kis színes nyilak. A cél: úgy összeforgatni a korongokat – a taszítást is kihasználva –, hogy a színes nyilak mellé ugyanaz a szín legyen beforgatva, amely a nyílon látható, ám minél tovább jutunk a nehézségi szintekben annál nehezebb lesz kitalálni a gyakran csak egyféle működő megoldást. Időnként a korongok mellett megjelenik például egy lakat, amivel a mozgó részeket tudjuk egy kicsit befagyasztani, nagyon hasznos ha már úgy tíz elem egyszerre taszítaná láncreakciószerűen egymást. Majd elfelejtettem: hogy valami kis poén is legyen ebben az igazán „könnyű” játékban, a programozók úgy átlag 90 mp-es időkorlátokat szabtak egy-egy szint teljesítésére...

FOTÓ: AMIGA



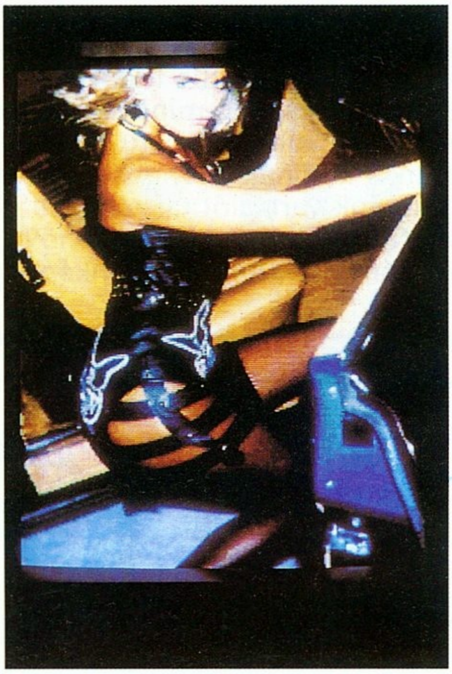
A grafika funkcionálisnak mondható (kevésbé költőien: láttam már jobbat is), a hang pedig szégyen és gyalázat: miután a program vélhetően egy hétvége alatt készült nyilván nem volt idő új zenét komponálni, ezért aztán a készítők „kénytelenek” voltak azt az „Espace...”-ből egy az egyben átpakolni. Ezt leszámítva a dolog játéknak elmegy bár azért jobb lett volna, hogyha legalább egy hetet rááldoznak, a tervezésre és a kivitelezésre a nagyérdemű alkotók...

Aster

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	38		
ZENE	0		A
JÁTSZHATÓSÁG	60		
Összesen:	43		

LOGO

FOTÓ: AMIGA



Gyönyörű digitalizált képek

Végre! Egy igazi játék mely minden igényt kielégít! Igaz, hogy a játék logikai, tehát valljuk be, elég kevesen lennének azok akik játszanának vele, de hát kit nem érdekelnek azok a gyönyörű digitalizált képek.

A Leonardo készítői ezúttal sem hazudtolták meg magukat, sikerült egy igen nívós játékot összehozniuk.

A programban három logikai játék található, ezek közül már a bejelentkezéskor választani kell. Ekkor megadhatjuk a játékosok számát, a neveket és a játék kérdez még egy kódot is, amelyről majd később szó lesz. Az irányítás a port 1-ről történik vagy egérrel.

Néhány szóban a szabályokról: ha a bal szélső játékot választjuk, célunk a megadott ábrával megegyező alakzat létrehozása a játéktéren. Ha megnyomjuk a tűzgombot a „kurzor" helyén megjelenik egy négyzet rajta egy egyes számmal, és a szomszédos négyzeteken levő szám pedig eggyel megnő. Ha pedig az előző mellé lerakunk még egy négyzetet, akkor az előtte letett négyzeten kettő lesz, a legutoljára lerakottan pedig a kezdő egy. Még egy fontos szabály van: egyik négyzeten sem szerepelhet 4-nél nagyobb szám. Ha ez mégis megtörténne, az ötös helyett már ismét egyest fog kirakni a program.

A másik kettő játéknál a célunk megegyezik: az összes alakzat eltüntetése a pályákról. A középső kiválasztása esetén a módszer a következő: ha megnyomjuk a tűzgombot, a „kurzor" körül plusz jel alakban a pálya mintegy invertálódik, ahol eddig nem volt semmi ott megjelenik egy négyzet és ahol volt ott eltűnik. Egy kis gyakorlás után viszonylag hamar rá fogunk jönni két szabályra, mely a pályák nagyrészére alkalmazható, ezért ez a rész viszonylag könnyű lesz. Ám ahogy haladunk előre ez a két szabály fokozatrosan elveszti jelentőségét és ott bizony már gondolkodni kell.

Készüljünk fel, a harmadik, a jobb szélső játék a legnehezebb! A cél itt is az összes alakzat eltüntetése, de hogyan?! Ezen a pályarészen is számozott négyzeteket találhatunk, az első játéknál megtanult szabály itt is érvényes, azzal a kivétellel, hogy itt új négyzeteket nem tudunk lerakni. A számokon kívül a négyzeteket még négyféle mintával is megkülönböztették egymástól. A játék menete: menjünk a kurzorral egy négyzetre, nyomjuk meg a tűzgombot, ekkor a kiválasztott négyzet más színű lesz. A megváltozott állapotban keressünk egy ugyanolyan számú és jelű négyzetet, jelöljük ki azt is, ekkor mind a két négyzet el fog tűnni.

Ezt egészen addig kell folytatni, míg az összes alakzat el nem tűnik. Ha nem sikerült megfelelő párt találnunk a kijelölt négyzetnek és egy nem megfelelő négyzetet választunk ki másodiknak, az eredeti állapot fog visszaállni.

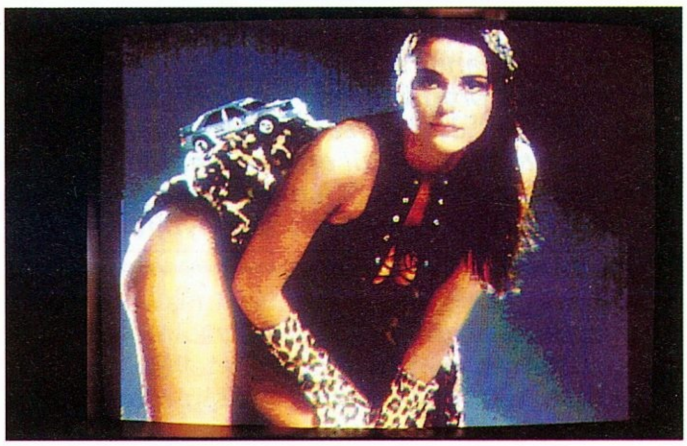
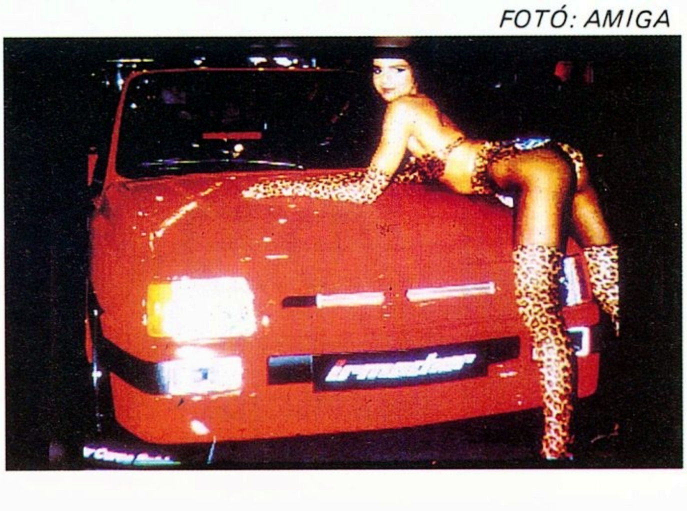
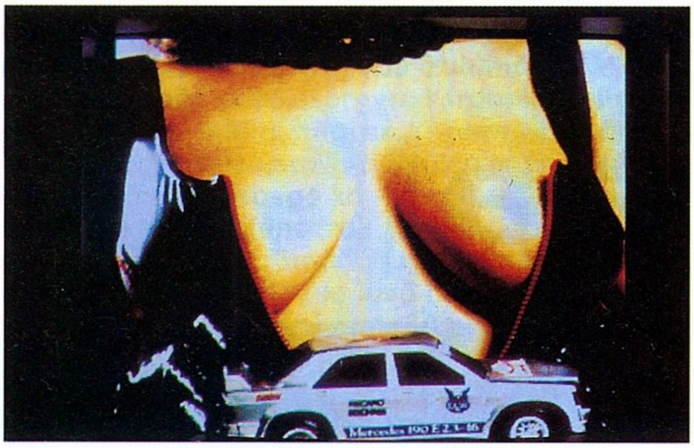


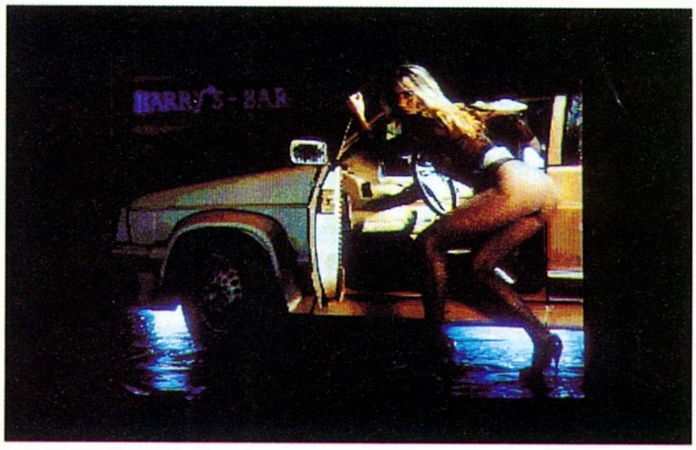
FOTO: AMIGA

FOTÓ: AMIGA





FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

A programozók beletettek a játékba segítségképpen egy visszalépés funkciót amit a szóköz + tűzgomb egyidejű megnyomásával aktivizálhatunk. Tetszőleges számú visszalépésre van mód. Egy-egy rész sikeres végrehajtása után kapjuk meg a kép 1 kilenced részét. A run/stoppal módunk van visszalépni a menűbe és ha már sikerült egy bizonyos szintet elérnünk, a program kiír egy kódot. Ezt jegyezzük meg ha legközelebb kedvünk támad játszani nem kell a játékot újból az elejétől kezdeni.

Az AMIGA verzió digitalizált képei minőségüket figyelembe véve egyenértékűek egy fényképpel. (Mi is szeretnénk egy ilyen digitalizálót plusz modelleket....) Sajnos a konvertálás 64-re nem igazán sikerült, a képek teljesen élvezhetetlenek lettek. Néhány képbe egy emblémát rajzoltak, szerintünk azért, hogy a játékos ne csak a STARBYTE céget szidja. A zene kellemesre sikeredett, nem zavarja a játékban elmélyedni kívánót. A játszhatóságra azt hiszem egy logikai játéknál nem érdemes kitérni. Én személy szerint nem kívánom a játékot túldícsérni, egyszerűbb, ha mindenki maga próbálja ki!

Chris

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	100	31	A
ZENE	81	57	
JÁTSZHATÓSÁG	92	60	64
Összesen:	93	59	

Harc a szíve választottjáért

Unreal

Az UBI Soft ezúttal egy teljesen szuper programmal lepte meg az ügyességi játékok kedvelőit; az Unreal ugyanis minden elképzelhető kivitelezési ötletet és egy fantasztikusan jó kidolgozást egyesít magában. Eddig nem sok olyan játék került forgalomba, ahol a jó ötletek jó játékot is eredményeztek, hiszen ezek többnyire nem párosultak igazán színvonalas grafikai kidolgozással. Az utóbbi időkben azonban úgy tűnik, hogy Amigánk nemcsak „ügyes ATARI emulátorként" szerepel a szoftverfejlesztők palettáján. Ennek pillanatnyilag legszembeötlőbb példája ez a program, melyben a grafika és a hang szinte teljes mértékben kihasználja a rendelkezésre álló lehetőségeket.



FOTÓ: AMIGA

Minden további szó felesleges: aki egyszer saját maga is látta már ezt a játékot nagyon sokáig fogja vele mérni más programok kidolgozottságát.

A játék főhőse Artaban akinek odaadó menyasszonyát, a szépséges Isolde-t elragadja egy földöntúli gonoszság, s fel akarja áldozni különféle gonosz célokra – darabonként. Miután hősünk még nem csalódott igazán a női nemben, útra kel egy sárkánnyal és egy karddal felfegyverkezve, hogy megkeresse szive választottját és kiszabadítsa a Gonosz karmaiból...

A játék két részből áll: az egyikben a sárkányt irányítva jutunk el egyik helyszinről a másikra. Az irányítás egyértelmű, akárcsak a másik részben; nincs értelme különösebben részletezni. A képernyő bal felső sarkában a sárkány tűzerejét látjuk; minél több pontból álló alakzatot látunk itt annál nagyobb lángot fújhatunk ellenségeinkre a tűzgomb megnyomásával. Tűzerőnket bizonyos tárgyakra való rárepüléssel tudjuk növelni. A kép jobb felső sarkában az energiánk látható, ezt sárga kristályok (?) felszedésével tudjuk helyreállítani.

A játék második felében Artabant kell irányítanunk aki varázskardja segítségével írtja az útjába kerülő szörnyetegeket. A kard varázslatos tulajdonsága abban jelentkezik, hogy azt vízbe vagy lángba tartva korlátozott ideig vizet ad ki magából vagy éppen lángoló karddá változik kezünkben. Ez a rész már nem egy szimpla ügyességi játék; annak aki itt boldogulni akar jó megfigyelőnek kell lennie, s némi fantázia is kell ahhoz, hogy kitalálja éppen mit is kell csinálni. A programnak nagyon jó tulajdonsága, hogyha egyszer már rájöttünk a megoldás módjára, akkor energiaveszteség nélkül tudunk átmenni egy-egy pályán. S most lássuk, hogyan nyerhetjük meg a játékot!

Első szint: repkedés a sárkánnyal, semmi különleges trükkje nincs a dolognak. Egyébként egy erdő felett szálldosunk melyben mindenféle őskori lények; pterodactylusok, tyrannosaurusok és egyéb csúfságok vadásznak ránk.

Második szint: ez már az ügyességi rész; a dolog lényege, hogy egy-egy képernyő bal szélétől eljussunk annak jobb széléig ezért a leírásban nem fogjuk megemlíteni sehol se, hogy mozogjunk jobbra, csak az előforduló nehézségeken való átjutás módját adjuk meg. Egy pálya két teljes képernyőnyi hosszúságú ezeket kisbetűvel jelöltük. Tehát:

a. öljük meg az első két madarat, a harmadik elől hajoljunk le, majd vágjuk le a negyediket. Üssünk rá a virágokra, ugorjunk el a domb legszélétől úgy, hogy közben ütünk is egyet a kardunkkal, majd ahogy földet érünk rögtön ugorjunk fel ismét. Verjük szét a szobrot, gyújtsuk meg a kardot az üstben, vágjunk le két madarat a szakadéknál, ugorjunk majd várjunk ki újabb két madarat meg a „köpködő" virág lövését, s ezután egy ugrással kombinált vágással vágjuk ki ez utóbbi csúfságot.

b. Várjuk meg a felénk futó szörnyet, öljük meg, majd ugorjuk át a karót. Jussunk el ezzel a módszerrel a domb széléig. Álljunk be úgy, hogy a kép jobb felső sarkában látszódjon egy pillana-

tig a felénk repülő kő, s abban a pillanatban ugorjunk, amikor azt meglátjuk. Álljunk a domb szélére és üssük a folyóba zuhanó köveket a szemben dobálódzó szörnyre kardunk segítségével, egészen addig míg az ki nem adja ördögi lelkét programozójának. Előzőleg már feltűnhetett egy csodás lebegő kő az égen, menjünk hozzá vissza és kardlapozzuk meg, minek hatására megszűnik a „kőfürdő". Ugorjuk át a folyót, majd a szemben álló fán lévő hasonló kővel kapcsoljuk be ismét a kőzáport. Álljunk a folyó szélére és üssünk bele a kövekbe, majd álljunk a felröppenő vízbuborék alá; ha ügyesek voltunk kardunk most vizet ad ki magából. Csepegtessünk vizet a lángoló hídra, majd menjünk rajta át folyamatosan és gyorsan, úgy, hogy először mindig gy kis vizet spriccelünk magunk elé. Amikor leléptünk a hídról rázzuk ki a maradék vizet a kardból, majd forduljunk a híd felé és gyújtsuk be ismét varázsfegyverünket.

c. Üssük meg futtunkban az első leeső követ, majd a másodikat is, álljunk a híd szélére és várjuk meg azt a pillanatot amikor a kötél elkezd távolodni tőlünk. Mozogjunk együtt a kötéllel, majd ugorjunk rá abban a másodpercben, ahogy egy szikladarab elkezd zuhanni a híd felé. A szakadék túloldalán némi rovar és növényírtás után gyújtsuk meg a kardot a kondérban.

d. Kerüljük ki a madarak által küldött égi áldást, majd kezdjük el aprítani a zsombékban várakozó óriás-szöcskét. Három-négy vágás után ugorjunk a partra, hogy a lecsapó szörnyeteg ne tudjon elkapni minket, majd folytassuk tovább rovarírtó akciónkat. Amikor sikerült ezzel a módszerrel eltüntetni ezt a biológiai csodát azonnal mártsuk kardunkat a vízben bugyborékolni kezdő földi maradványokba. További két virág ártalmatlanná tétele után a játék egyik legnehezebb része következik: ide-oda lökdösődő fadarabokon kell átkelnünk. Ennek az a trükkje bárhol a játék során, hogy nem szabad hallgatnunk a józan eszünkre, s egy-egy fadarab széléről mindig akkor kell elugrani, amikor azok elkezdenek TÁVOLODNI egymástól, vagy éppen a parttól. A bizonyos ideig együttmozgó fákkal is ugyanez a helyzet!

FOTÓ: AMIGA



e. Miután átjutottunk a fadarabokon és egy rosszkedvű virágon, vágjuk le felugorva a madarat, majd néhány jól irányzott csapással a vízisiklót.

f. Gyújtsuk meg a kardunkat, majd ha a felénk legközelebb eső tűz kialudt álljunk a helyére, majd ugorjuk át a középsőt is és végül az utolsó helyről elrugaszkodva ugorjuk át a sövényt. Vágjuk le a tigrist és a madarat, majd érintsük kardunkat a hídhoz; volt patkány – nincs patkány. Álljunk a sziklára, de úgy, hogy még ne csússzunk, várjuk meg, hogy a szörnyeteg lőjön, majd vessük magunkat a mélybe. Egy kőre kerültünk; hajoljunk le és várjuk meg a támadást, majd a megfelelő pillanatban kardlapozzuk meg a vizilényt. Amikor előrébb költözik menjünk mi is utána a jól bevált taktikával, majd tüntessük el végleg a föld szinéről.

g. Amint elmegy előttünk egy szikla ugorjunk a túloldalra, öljük meg a tigrist menjünk vissza a kövekhez, és vizezzük be a kardot a lángoló hídnál tanult módszerrel. A hídon eleinte nehéz lesz eltalálni a megfelelő mozgást; mindig mozogjunk egy-két lépést, majd álljunk le egy pillanatra, míg beér a híd. Cseppentsünk vizet a tűzre, majd azonnal ugorjunk tovább!

h. A pálya végén nyúljunk át a karddal a tűzbe, mire az kialszik néhány másodpercre.

i. Semmi nehézség az eddigi megpróbáltatások után…

j. Gyújtsuk meg a kardot, ami ezúttal tüzes nyilakat fog lődözni. Várjuk meg míg a sárkány nem fúj lángot és a „lift" is közel van, majd ugorjunk rá. Amikor úgy kb. a kép 2/3 részénél járunk lőjünk bele a sárkányba néhányat, majd ha már lefelé tart a lift ugráljunk egyhelyben folyamatosan felfelé; ezzel meggátoljuk, hogy túl sok sárkányláng érjen bennünket. Ha véletlenül kifogyna a lövedék mielőtt sárkányunk padlót fogna, újból vissza kell menni a tűzhöz és meggyújtani a kardot, de ez nem teljesen veszélytelen szórakozás!

Harmadik szint: újabb légi túra, ezúttal egy mindenféle vízi rémségektől hemzsegő folyó felett.

Negyedik szint: A nagy orosz tajgában repdesünk, néhány sarkvidéki (?) jószág társaságát élvezve…

Ötödik szint: Ezúttal ismét Artabané a szó.

a. Gyújtsuk meg a kardot és vagdaljuk a darazsakat meg a hólabdákat felváltva.

b. Azonnal hajoljunk le, majd amikor a nyílvessző elsuhant a fejünk mellett villámgyorsan írtsuk ki az íjászt.

c. Ugorjunk a liftre és üssünk rá a csillogó „bolygóra" a lift szélénél, majd a sárkánnyal alkalmazott taktikával le tudjuk lőni a szörnyeteget.



FOTÓ: AMIGA

A kőfejek szétverésével juthatunk energiához.

d. Ugráljunk felfelé folyamatosan, míg fel nem akadunk a kötélre, majd ügyesen manőverezve üssünk bele a levegőben csillogó káprázatba. Ugorjunk vissza a földre, majd menjünk át a szakadékon, úgy, hogy még véletlenül se álljunk meg közben. De hiszen ez lehetetlen; nincs semmi a szakadék felett – mondhatná a figyelmes olvasó. Ne csodálkozzon senki se, hogy mégis sikerülni fog ugyanis előző ténykedés egy láthatatlan hidat kapcsolt be – à la Indiana Jones... A túloldalon addig üssük a szörnyeket, míg nem sikerül egy kisbolygót elkapnunk, amitől kardunk ismét feltöltődik.

e. Ne álljunk le a jégdarabokon, azonnal ugorjunk tovább róluk.

f. Üssünk rá a jégcsapokra, hogy felemelkedjenek.

g. Ha ráütünk a villogó nyílra beállíthatjuk, hogy merre akarunk továbbmenni. Egyébként mindkét útvonal egyforma nehéz...

h. Állítsuk a nyilat felső állásba, hogy be tudjuk gyűjtani az üstnél a kardot. Óvatosan ugorjunk a kötélre, rögtön engedjük el a joysticket, ha már egyszer rajta vagyunk!

i. Miután felugrottunk a kötélre, másszunk fel a tetejéig, és csak onnan ugorjunk el. A hólabdák felett időnként elszáll egy-egy kisbolygó; itt tudjuk municiónkat pótolni a jégtrollal való küzdelem közben.

Hatodik szint: könnyed légi túra egy kissé vulkanikus tájegység felett, lángnyelvekkel körítve...

Hetedik szint: Egy lávató felett szállunk az ősgonosz kacsalábon forgó-repülő kastélya felé. Utunk során mindenféle és fajta vízi és légi szörny parádézik az augusztus huszadikai látványosságok helyettesítésére...

Nyolcadik és egyben utolsó szint: megérkeztünk a várba; ezen a szinten van szükség a lehető legkevesebb észre, ám annál gyorsabb reflexekre viszont igen.

a. Üssünk a láncra, ugorjunk fel a meginduló liftre és gyújtsuk meg a kardot.

b–e. szinteken semmilyen trükk sincs, úgy tűnik a játék tervezői már kezdtek beleunni a dologba...

f. Ugorjunk a himbálódzó liftre, majd amikor az a vár ablakához ér gyújtsuk meg a kardot. Lőjük le a csontvázat, ha elfogy a munició kardunkat bármikor újratölthetjük. Miután végeztünk, figyeljük meg, hogy milyen pozícióban van a lift a legközelebb a kép jobb felső sarkához és innen ugorjunk le.

g. A csontváz lehelletén begyújthatjuk a kardot, miközben folyamatosan lövöldözünk rá. Már csak a mágia mesterét, egy hihetetlenül primitíven kinéző lángoló valamit kell lelőnünk (nem kellett volna beletenni ebbe az amúgy jól sikerült játékba) és máris futhatunk szívünk választottjához, aki egy kövön fekszik kiterítve s már türelmetlenül várja érkezésünket.

A jól megérdemelt gratuláció után a programnak már csak egy megjegyzése van számunkra: FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK!

Aster

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	97		
ZENE	93		A
JÁTSZHATÓSÁG	85		
Összesen:	95		

Kedves Olvasóink!

Decemberben dupla terjedelemben jelenünk meg! Az előfizetőink **változatlan áron** kapják meg ezt a számunkat.

A gonosz hatalom ellen

THE RINGS OF MEDUSA

A program sztorija mesébeillő! Egy képzelt földön bujkáló királyfi szerepében játszunk. A királyság virágkorát éli, a földek termékenyek, a kormány gazdasági fellendülés és a lakosság szociális kielégítettsége felé irányítja az országot. Hirtelen durván fordul a szerencse. Egy titokzatos hatalom, az alvilágból származó Medusa Istennő megpróbálja az emberi fajt uralma alá hajtani. Mindenütt a földön letörte a lázadásokat, a királyság kis territóriumokra hullott szét. Fenyegetően kiszélesedni látszik a Medusa hatalma.

A játékos a legbátrabb herceg, feladata a terjedő gonosz hatalom útját állni és szétforgácsolni a Medusa birodalmát. Azonban, hogy egy döntő háború az Istennőre veszélyes legyen, először az Öt Gyűrű birtokába kell jutnia a hercegnek, ezek majd egy templomban kapcsolódban össze, a hatalom elleni párbajban szükség van rájuk.

Minden baj fázisa az, hogy a kezdeti fázisban a királyfi hatalma erősen korlátozott, pénzügyi eszközei eléggé szűkösek. Pedig igen nagy szüksége van egy hadsereg felállítására, megerősítésére, mert a gyűrűk megtalálása enélkül reménytelen.

A „The Rings of Medusa" három részből áll: A TÁJ, a VÁROS és a HARC. A tájon belül vándorolhat az ember egyik várostól vagy városból a másikig, kutathat nyersanyagok után, bányákat nyithat és a talált kincseket a városokban biztonságba helyezheti. A tájban vándorlás közben az ember háromféle eredetű akadályra bukkanhat, melyek megnehezítik vagy akadályozzák a továbbjutásban: hegyek, folyók, tengerek. Kényes helyzet adódhat a mocsárvidékek keresztezésekor, amikoris igen nehéz elkerülni seregeinknek a veszteségét. A tájban természetesen találkozunk portyázókkal, seregekkel és más egyéb társaságokkal. A kapcsolatfelvétel többnyire vad mészárlással végződik. A kezdeti fázisban ez elől logikus kitérni, de van, amikor a terep adottságai ezt nem teszik lehetővé.

A gyűrűk a színes területeken vannak elszórva. Közülük kettő valójában a szárazföldön található meg, a másik kettő távoli, félreeső kincses szigeteken van. Az ötödik gyűrű egy velünk a későbbiekben megütköző sereg birtokában van. Eléréséhez az út nagyon hosszú. Az első fázisban mindenekelőtt a városokat kell a játékosnak megkeresni a vásárlásokhoz, beszerzésekhez, seregszervezéshez szükséges pénz megszerzése végett. Erre tág a lehetőség. A legkényelmesebb és biztonságosabb a Bank, itt hitelt vehetünk fel. Ez némi segítséget jelent, de mivel kezdéskor csak egy korlátozott hitelkeretet használhatunk, ez borzasztó kevés. Ráadásul még kamatot fizetünk utána, amit célszerű a városokban vásárlás előtt megfizetni alkalmanként, mert különben az üzletek nem szolgálnak ki bennünket. Akiben buzog a játékkedv, annak minden városban rendelkezésre áll egy játékterem, ahol a rosszhírű „Black Jack" játék során (nálunk21-es néven ismert) meggazdagodhat, vagy (többnyire) elveszítheti mindenét. A lelkiismeretesebb módja a tőkekovácsolásnak: a kereskedelem. Minden városhoz tartozik egy Felszerelési Bolt (STALL), itt használati tárgyakat kínálnak pl.: kocsit két lóval, kereskedelmi tevékenységünk megalapozásához. Az ember mindenütt talál üzleteket, az áruk és az árak színes palettáját. Jó szimattal, tapasztalattal és elsősorban szerencsével a városok közti kereskedelem vékaszámra dönti a pénzt. Némelyik folyónál vagy tengernél fekvő városban gazdag kikötőket találunk. Itt a hajótulajdonos szerepébe bújhatunk, kereskedelmi vagy hadiflottát szervezhetünk. A vizi áruszállítással gyorsan lehet nagy pénzt csinálni. Mielőtt a nagy teherszállításba belevágnánk, tudnunk kell, hogy a hajóvásárlás és a tengerészek toborozása jelentős pénzt igényel.

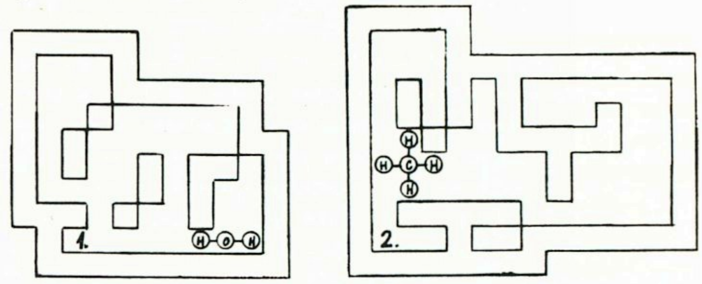
A város parkjában bőségesen van minden fajtából zsoldos és katona, aki csak arra vár, hogy besorozzák. Tíz különböző faj képviselői: emberek, tündérek, törpék, félszerzetek, orkok, gnómok, óriások, hegyimanók, emberevő óriások és zwarkok. Előrelátóan különböző tulajdonságú zsoldosokat választhatunk, majd hagyhatjuk őket tevékenykedni különféle fegyvernemekben: gyalogság, lovasság, tüzérség, felderítők, sárkánylovagok, varázslók és íjászok.

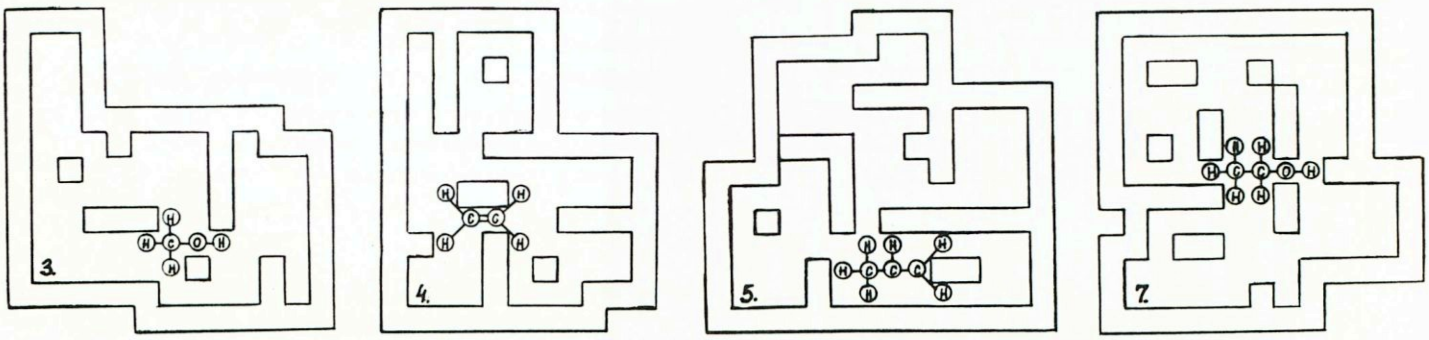
Igyekezzünk kis ráfordítással nagy hadsereget felállítani, gondolva arra, hogy felszerelésük és havi zsoldjuk a mi pénztárcánkat terhelik. A kaszárnya jó hely lehet csapataink részére, abban az esetben, ha az ember egy elfoglalt városban váratlan támadást véd ki. A legtöbb településen van egy Fegyverkovács (Waffenschiede) is, aki ellátja a seregeket felszereléssel, fegyverrel, valamint van egy Nyersanyagkereskedő (Juweiller), neki a bányákból származó anyagok adhatók el nyereségesen. A városban a Templom kiemelt jelentőségű hely, hercegünk itt kaphat hasznos információkat erről-arról, kincsek rejtekhelyéről

****

Köszönjük Lóránd István budapesti olvasónknak
a beküldött kitűnő megoldást.
Ez egy olyan sikeres program, hogy úgy gondoltuk,
olvasóinknak tetszését is elnyeri a térképek közlése.

Atomic



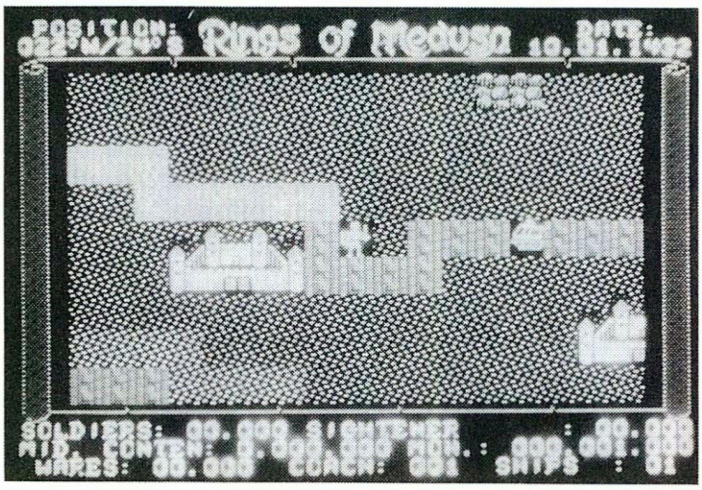


****

THE RINGS OF MEDUSA

stb. Lehetőség van arra is, hogy a már megtalált gyűrűket az ötágú csillag sarkaiba téve, új tapasztalatokra tegyen szert a hatalomról. Pl.: jöhet közlés más gyűrűkről, szükséges információk árlistákról egyes városokban, stb.

FOTÓ: C–64



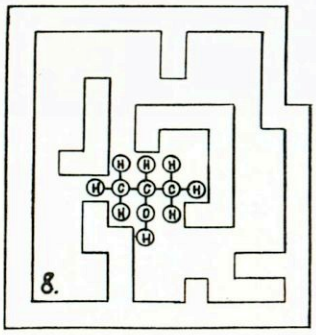
Az ember a városok között időről időre várakba botlik. A leírás szerint város ostrom előtt itt gyakorlatozásra is lehetőség van, ami fokozza a harci erőt. A harc sokban hasonlít a „Defender of the Crown" csatáihoz. Itt is a szembenálló felek összehasonlítása alapján vsn lehetőségünk egy minimális beavatkozásra a csatát illetően, a munka oroszlánrészét a számítógép végzi. A városok támadása, várak bevétele a „D.O.C."-hoz hasonló, a tengeri csaták viszont másképp alakulnak. Az állandó csatározás pénzt jelent a játékos végtelen útján, jövedelmekhez vezet, mely a hadsereg fenntartásához nyújt segítséget.

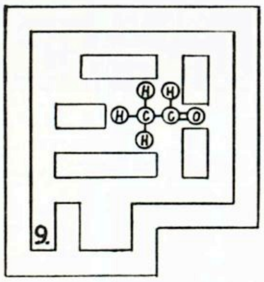
Jó csatározást, de nem elfelejteni: a cél nem az utazgatás és a távkereskedés megvalósítása, hanem a MEDUSA legyőzése.

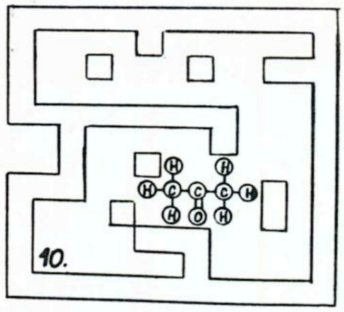
A program kezelése egyszerű, legnagyobb érdeme, hogy a megoldáshoz számtalan út vezet.

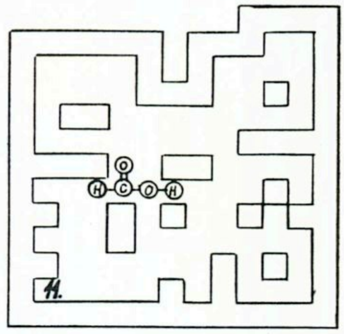
Németh Gábor

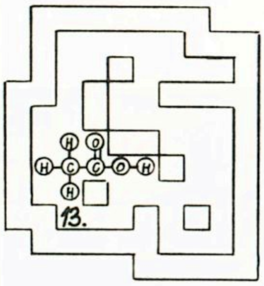
	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	80	22	A
ZENE	73	10	
JÁTSZHATÓSÁG	85	80	64
Összesen:	78	53	

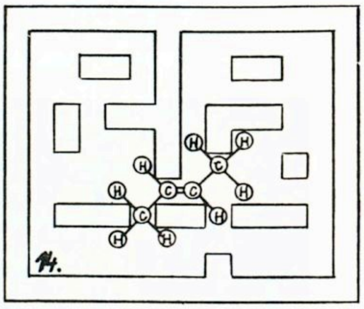

8.

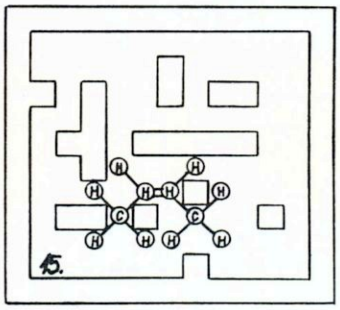

9.

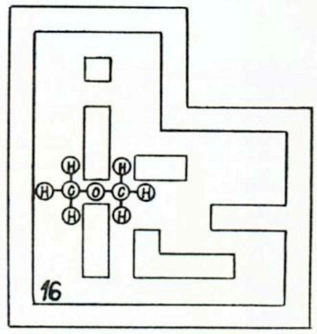

10.

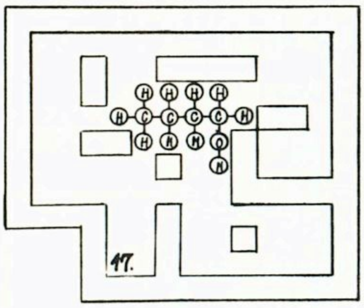

11.

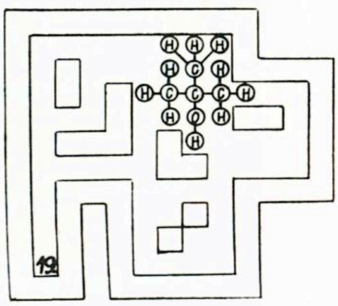

13.

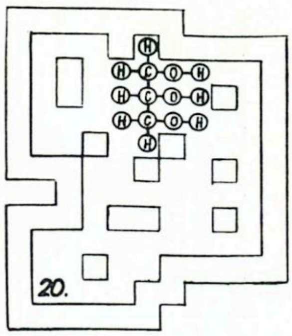

14.

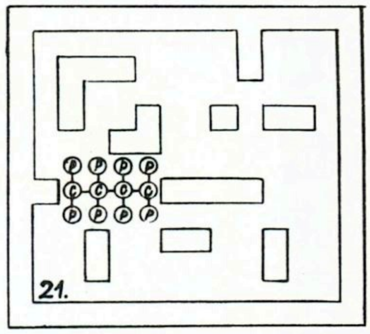

15.

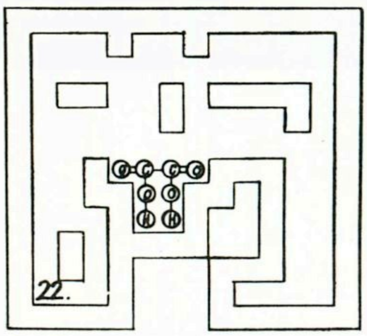

16

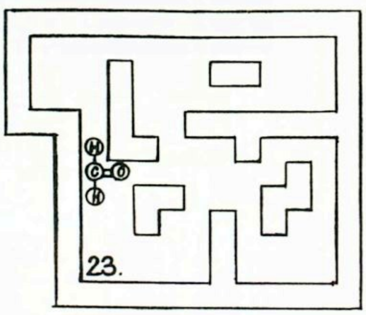

17.

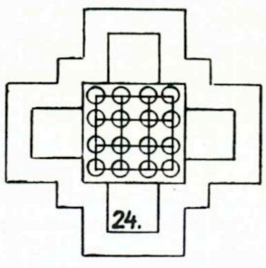

19.

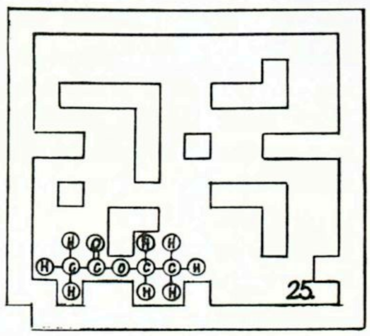

20.

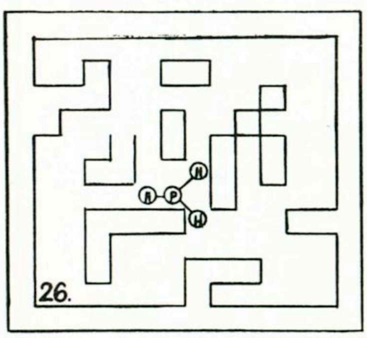

21.

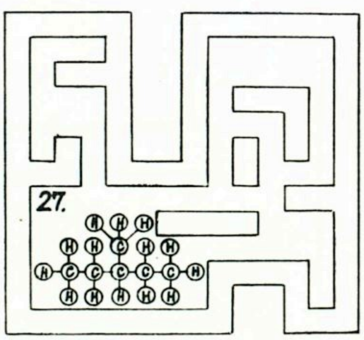

22.

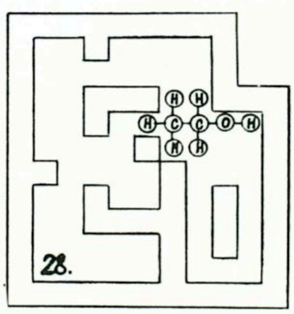

23.

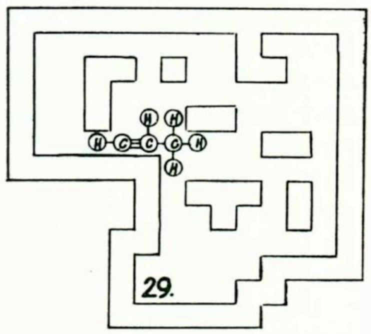

24.


25.


26.


27.


28.


29.

Egy „isteni" játék

Eye of Horus

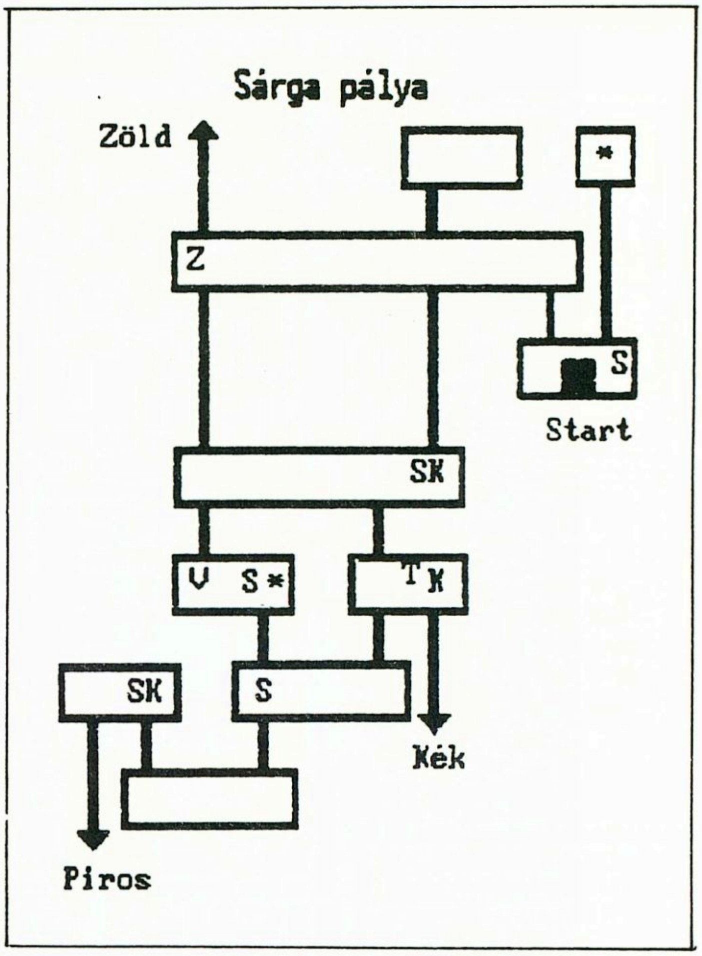
Üljünk be az időgépünkbe (C-64 vagy Amiga gyártmányú) és tegyünk egy kis kirándulást az ókori Egyiptomba, a fáraók földjére. Útikalauzunk a sólyomfejű Hórusz, a nap, az ég és a világosság istene lesz. Kalandjaink során felfedezzük egy piramis föld alatti labirintusát, megküzdünk a gonosz erőivel, hogy kiszabadíthassuk a fáraót.

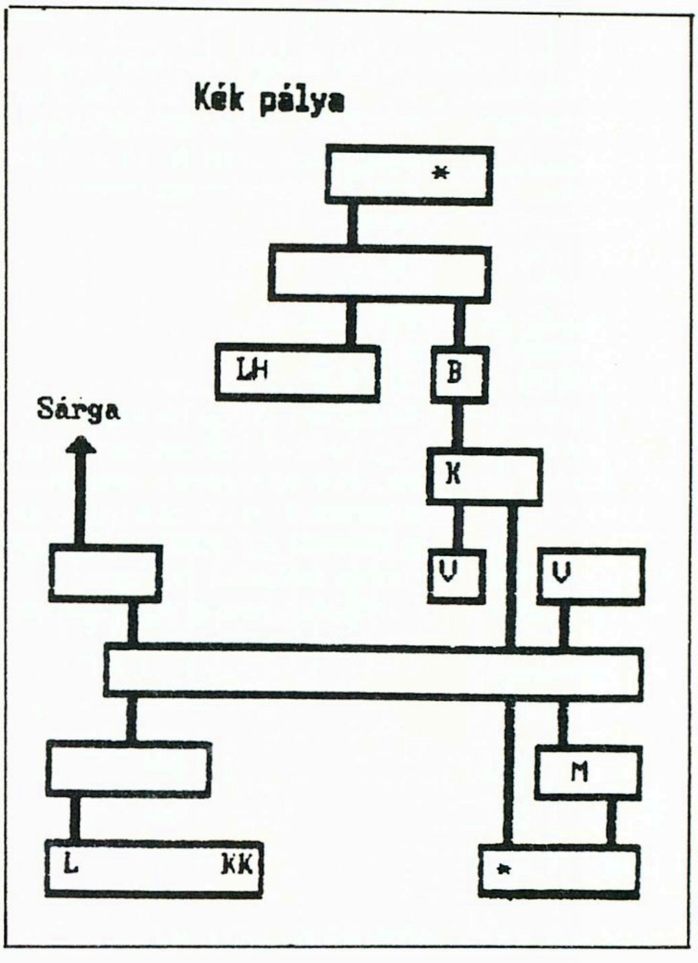
Keresett fáraónk elég szétszórt ember lehetett, hiszen hét darabját a labirintus legeldugottabb helyein kell felkutatnunk. Első feladatunk ezeknek a kis emberkékkel jelzett daraboknak az összegyűjtése, és a startnál található ajtóhoz szállítása. Ezután meg kell találnunk a csodaszert, mellyel életet lehelhetünk alélt uralkodónkba. Végül pedig hányjuk kardélre a rút sárkányt (aki leginkább a kockásfülű nyúlra hasonlít), s ezután élvezhetjük jól megérdemelt jutalmunkat (a program alkotói ebben nem erőltették meg magukat).

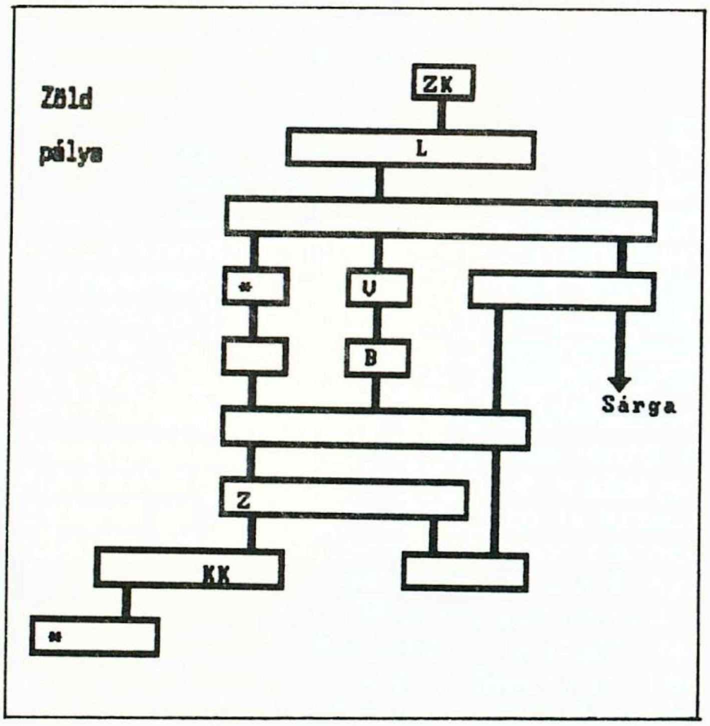
A játék információit a kép alsó részén láthatjuk. A bal szélen a labirintusban talált tárgyaink (egyszerre legfeljebb hét lehet nálunk), mellettük pedig életeinket láthatjuk majd, ha megleltük bolyongásaink során. A térképen csak azok a folyosók és liftek fognak megjelenni, melyeket már bejártunk. Pillanatnyi helyzetünket a fehéren villogó útszakasz jelzi, a sárkány pedig a fekete részen tartózkodik. Istenünket a kettes joystickkal mozgathatjuk jobbra, illetve balra. A joyt fölfelé tolva Hórusz sólyommá változik, és repülve folytatja útját.

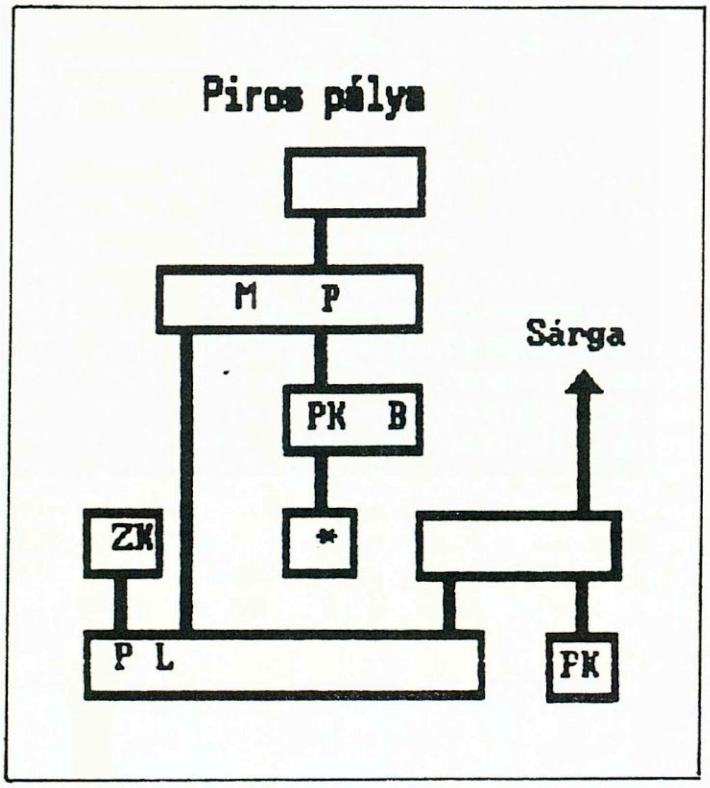
Az útvesztőben a folyosókat liftek kötik össze. Ezek legtöbbjét a joy fel- és lehúzásával tudjuk működtetni, de némelyikhez kulcsra van szükségünk. Ezeket kis színes téglalap jelzi, és elindításukhoz meg kell találnunk a neki megfelelő kulcsot. Amikor elsétálunk (repülve nem fog sikerülni) a folyosón egy tárgy mellett, az automatikusan bekerül leltárunkba. Ha a tűzgombot lenyomva a joyt lefelé húzzuk, a nálunk lévő eszközök valamelyikét használhatjuk. Minden összegyűjtött emberke után azt vissza kell juttatnunk az indulás helyére (egyszerre mindig csak egy lehet nálunk).

Utunk során rengeteg tárgyat találunk, melyek egy része a ránk támadó ellenséget semmisíti meg, míg mások feladatunk teljesítéséhez szükségesek. A vázákat megdörzsölve egy szellem



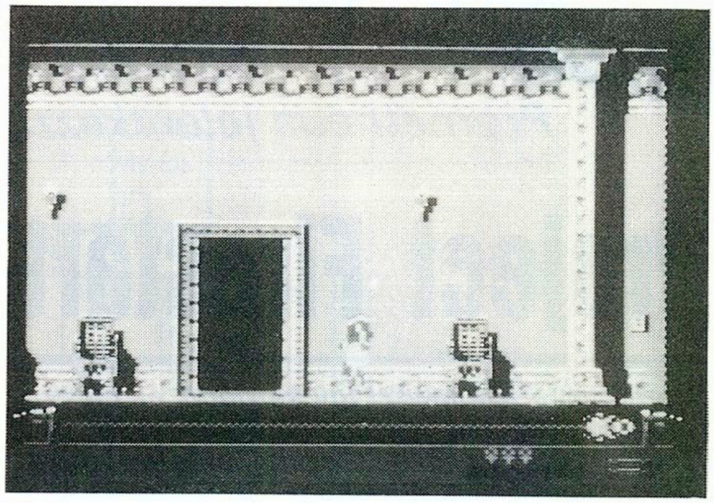






JELMAGYARÁZAT

*	Emberke
S, K, Z, P	Sárga, Kék, Zöld, Piros lift
SK, KK, ZK, PK	A liftek kulcsai
B	Béka
L	Létra
V	Váza
M	Medál
T	Térkép
LH	Lóhere



FOTÓ: C–64

toppan elénk, és a nálunk lévő fáraódarabot elviszi rendeltetési helyére. (A lámpa szelleméről mintha másik mesében olvastam volna). A medálhoz hasonlító tárgyak használatára egy másik szellem kerül elő, és kicseréli a medált egy vázára. A létrák segítségével egyből kiindulási helyünkre jutunk vissza. A békák életeink számát növelik, a zöld lóhere pedig a fáraó felélesztéséhez lesz szükséges.

A program elég szépre sikeredett. Az egyes folyosókat falfestmények, berendezési tárgyak teszik látványossá és különbözőkké. A hanghatások már kevésbé ilyen jók. A zajok egy idő után nagyon idegesítőkké válnak. A játékban új ötletet nem találhatunk, a régi játékosok számára már minden része ismert lehet. A feladat elvégzése nagy kitartást és ügyességet igényel, de azért egyszer érdemes végigjátszani.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	65	68	A
ZENE	60	60	
JÁTSZHATÓSÁG	77	70	64
Összesen:	73	71	

KÖZKÍVÁNATRA

Prometheus jelentkezz!

Project Firestart

Prométheus jelentkezz! Így kezdődik az Elektronic Arts 1988-ban készített játéka. A sztori és a játék stílusa egyébként szinte teljesen Ridley Scott Alien (Magyarországon: A nyolcadik utas a halál) című filmjére épül, csak a szereplők mások, és a történet is egy kicsit, de azért egy kaptafa...

A játék előzménye egyébként ennyi: 2061-ben a Titán körüli pályán keringő űrhajó, a Prométheus, egyik tudósa azt a feladatot kapja, hogy bányamunkára alkosson egy különösen erős élőlényt a veszélyesebb helyekre. De Arnónak azonban fejébe szállt a dicsőség és a szörnyeket túl erősre alkotta. A „S.I.A."-t (nem én írom rosszul!) érdekelni kezdte a dolog és odaküldte Annar nevű ügynökét, hogy a szörnyeteg kémiai összetételét megszerezze, vagyis a Firestart tervet. Közben néhány szörny a rajtuk végzett kísérlet hatására elpusztult és ez mintha feldühítette volna a többit. Aztán elszabadult a pokol... A játék szép grafikáján és kitűnő stílusán kívül mást is hoz képernyőinkre: igazi feszült izgalmat, ami nem túl gyakori az ilyen stílusú játékoknál.

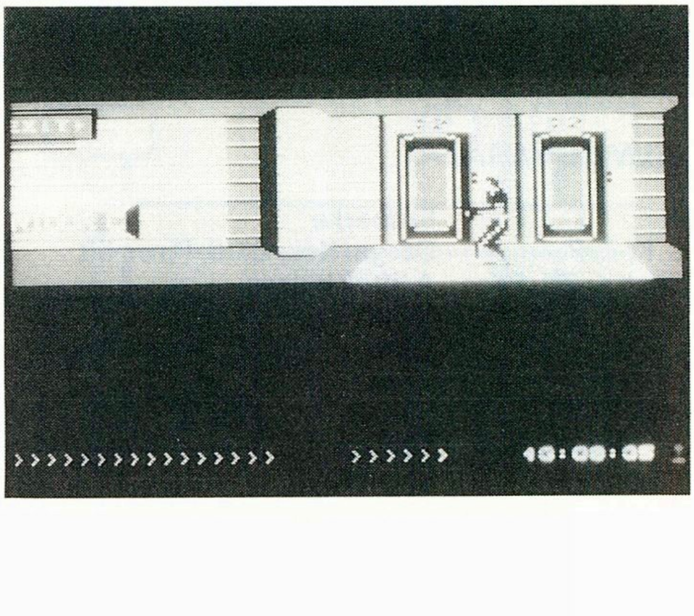
Jon (ezt sem én írom rosszul) Hawking, a főhős, irányítása elég egyszerű, a jobbra-balra haladáson és lövöldözésen kívül a különböző ajtók kinyitására, becsukására, tárgyak felvételére stb. általában kérdéseket kapunk (például Open door?) és a joystick gombjának megnyomásával válaszolunk rájuk igennel. Különböző helyeken találhatunk számítógépeket, ahol a szörnyeteg elszabadulásáról tudhatunk meg érdekes, de sajnos nem túl értékes dolgokat. Lézerfegyvereket és gyógyszereket is ugyanígy találhatunk. Amikor megérkezünk a Prométheusra, menjünk el jobbra (a főhősnek jobbra!) majd a liften menjünk fel a másodikra. Itt egy leharapott karu hullát találunk, akinek saját vérével még épphogy sikerült felírnia a „danger", (veszély) szót. Hm... Nem túl biztató.

Menjünk tovább jobbra, így megérkezünk az „A" folyosóra. Forduljunk balra és menjünk végig a folyosón egészen a jobboldali ajtóig. Menjünk be. Itt a „C" folyosó. Két lift van itt, az egyikkel menjünk fel a harmadikra. A falhoz kent hullákat otthagyva menjünk tovább jobbra. Itt némi gyaloglás után egy liftet és három ajtót látunk jobbra, egyet balra, (egy nyíl jelzi!). Menjünk be a jobboldali harmadik ajtón, itt megtaláljuk az ostoba Arno holttestét, és két szörnyeteget, egyelőre valamilyen folyadékban lebegve. Ami itt nekünk kell az a Science log tape (ami nem más, mint a Firestart terv videokazettán) és dr. Arno I.D. kártyája. Vegyük fel őket az I.D.-at Arno hullájáról, a kazettát pedig a szörnyek melletti asztalról. Menjünk ki jobbra. Itt a lézerfegyveres hulla I.D. kártyáját is vegyük fel. Menjünk ki. Ha le akarjuk játszani a kazettát (hátha mégis a Rambo III.?) megtehetjük a következő videoszobában. Közben baljós zene jelzi a szörnyek közeledtét. A liftnél már támadnak is. Itt megjegyzendő egyébként: ha a szörnyeteg az első lövésre nem pusztul el, folyamatosan kell lőni. Ha kinyírtuk, gyorsan hívjuk a liftet és menjünk fel vele a negyedikre. Itt a liftből kilépve menjünk jobbra.

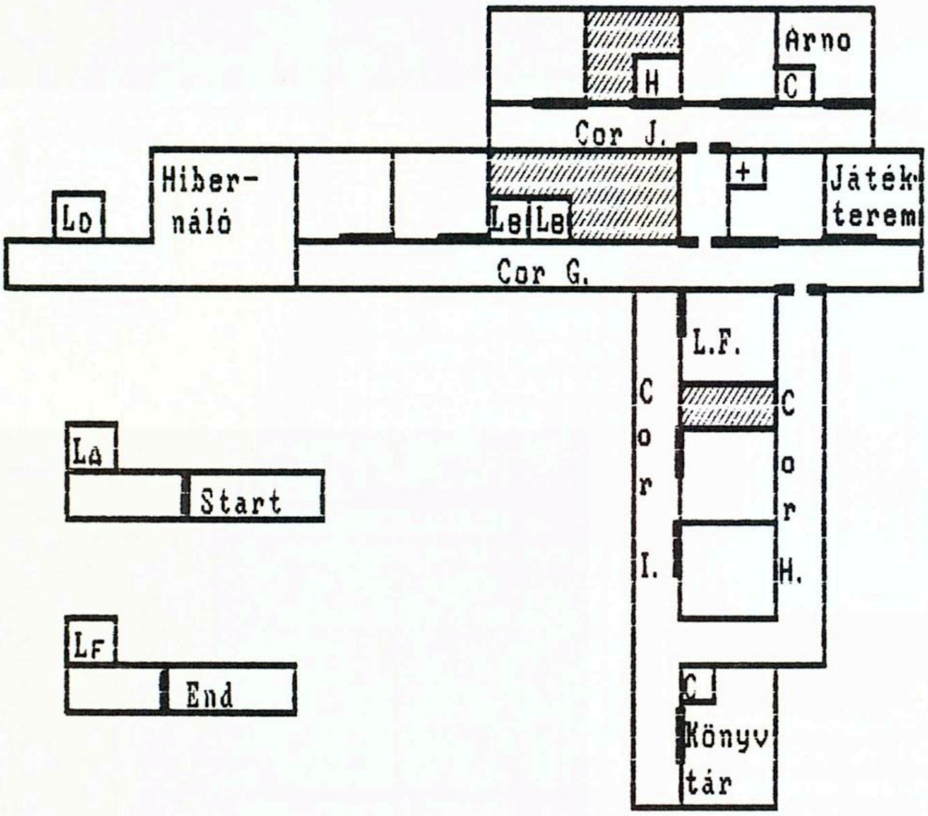
A következő szoba az űrhajó irányítóterme. Itt két kikapcsolt képernyőt láthatunk néhány pihegő hulla társasáságában. A szemből baloldali képernyő alatt található az a számítógép, amivel az egész koszfészket felrobbanthatjuk. Ezt tegyük is meg (set self destruc majd proced). Ezután kiderül, hogy még 25 percünk van az űrhajó elhagyására. Adjunk le rádiójelentést a jobb képernyő alatt található rádión (a nő megjelenése után report mission progres).

Miután közöltük, hogy megtaláltuk a kazettát és beindítottuk az önfelrobbantót a hölgy azt mondja: „Kitűnő, de most már húzzuk el a szennyest." Rajtunk ne múljék. Menjünk vissza a starthelyhez, útközben feltöltve energiánkat a laboratóriummal szemben lévő „energizeren". Vegyük fel közben azt a lézert is, az I.D. kártyás hulláról. Hát megmenekültünk! Vége... Vagy mégsem? Az utolsó pillanatban felrobban az űrhajó, amivel idejöttünk. Nem tudunk mást tenni, mint kiirtani a hirtelen szép számban jelentkező szörnyetegeket. Ezek után menjünk vissza a „danger"-es hullához, majd vegyünk fel egy lézert a környéken lévő fegyverraktárból (balra, majd a jobboldali

FOTÓ: C–64



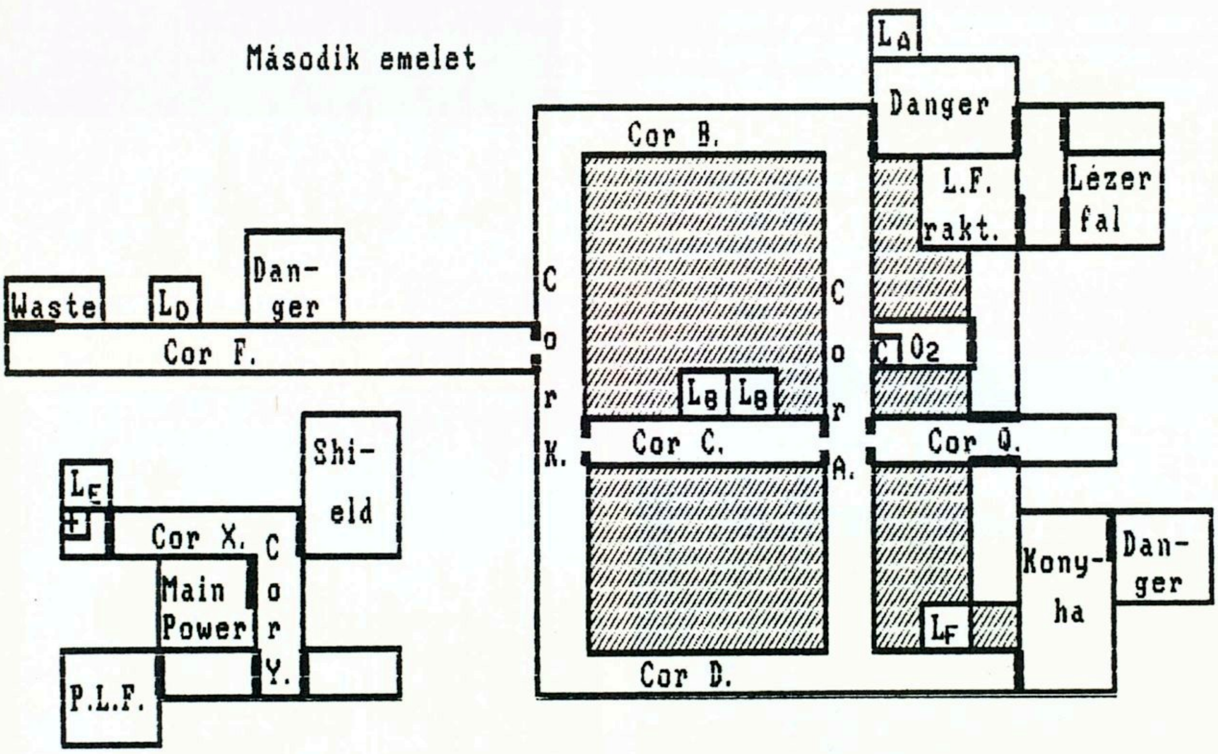
Első emelet

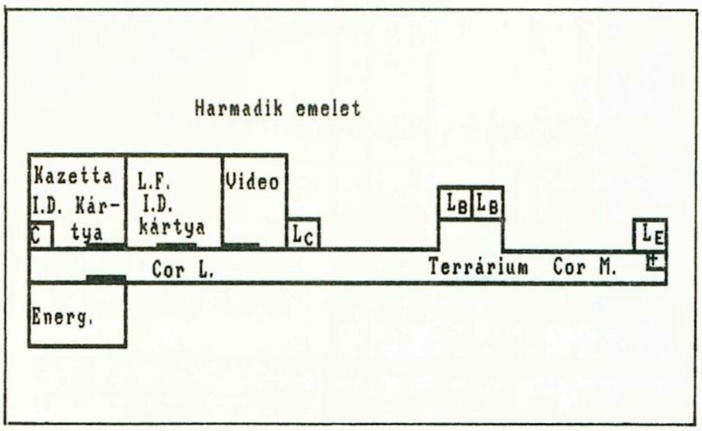


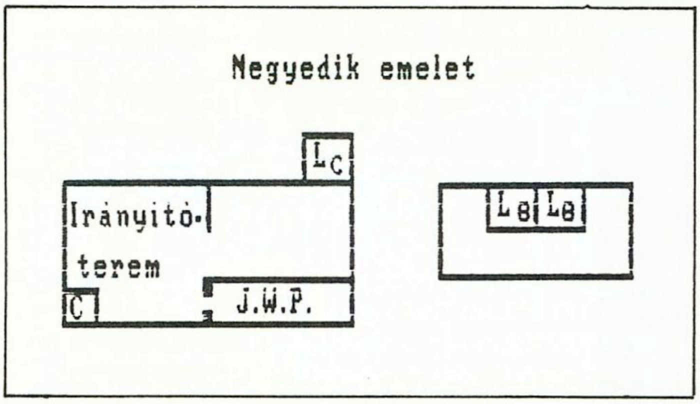
Jelmagyarázat:

Cor	Folyosók
J.W.P.	Hulladék ürítő kontroll
Waste	Hulladék ürítő
L.F.	Lézerfegyver
P.L.F.	Plazmalézer
H	Hologramm
L	Egymáshoz tartozó liftek
▌	Ajtó
⁞	Automata ajtó
C	Számítógép
+	Gyógyszer

Második emelet



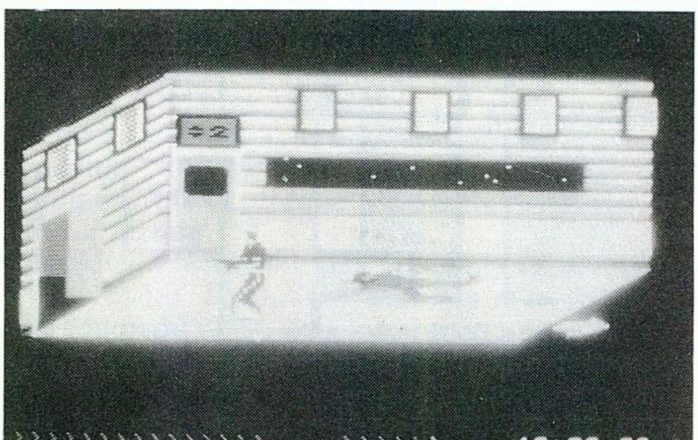




ajtó). Időközben egy férfit látunk felkelni a hibernáló teremben (ez Anar!), és azt is látjuk, hogy egy nőt otthagyott. A szívtelen dög! Majd mi megmentjük!

Menjünk vissza a „C" folyosóra, majd az egyik lifttel menjünk le, ezúttal az elsőre. Itt a hibernálóterem, a legszélső ajtó, jobbra velünk szemben. De csak akkor tudunk bejutni, ha már a biztonsági berendezés is beenged (CYRO chamber security detected). Ha már bent vagyunk, előbb lőjük halomra a felénk közeledő szörnyet, aztán engedjük ki a lányt. Valamit szövegel, de ne törődjünk vele, menjünk ki a szembelevő szétvert ajtón, bevárva a lányt. (Egyébként csínján bánjunk vele mert nagyon könnyen meghalhat).

FOTÓ: C–64



Szálljunk be a liftbe majd menjünk a másodikra. Itt rohanjunk jobbra, a legszélső ajtóhoz és a lánnyal „zárkózzunk be". Itt található a „hulladékürítő". Nyissuk ki az ajtaját (open waste disposal door). Mire a lány beszáll és közli velünk, hogy nehogy már itt hagyjuk, hanem lökjük ki az irányítóterembe. Ám legyen.

Menjünk vissza a már ismert úton az irányítóteremig, majd az önfelrobbantó számítógéppel szembeni ajtón menjünk be, majd lőjük ki a lányt. (jettison Waste pound) Ezután gyorsan adjunk le segélykérést a rádión. (Help) közlik velünk, hogy a főnök biztosan dühös lesz, hogy tönkrement a drága „Exis" űrhajónk, de azért majd küldenek arra egy nagy kereskedelmi hajót. A segélykérés után menjünk vissza a harmadikra és fussunk egyfolytában balra (most ne álljunk meg a 2. liftnél). Menjünk keresztül a terráriumon, majd menjünk le lifttel a másodikra.

Itt található a nukleáris pajzs, az „X" folyosó végében levő szobában, amit nyissunk ki, majd fussunk kifelé mint az őrült, mert ittpusztulunk! Vegyük fel a plazmalézert, ami a legszélső szobában van (az „Y" folyosónál kétszer jobbra, a második ajtónál). Közben ijedten látjuk, hogy Szuperlény elszabadult (néhány szót olvashattunk róla Anar szobájában). Ellene már nincs fegyver. Ezután szép türelmesen megvárjuk, egy biztonságos, bezárt helyen, míg Anar megint működik – Ezúttal a központi áramkört kapcsolta ki (mainpower turned off).

Kapcsoljuk vissza annál a teremnél, amelynek ajtaja megelőzi a „plazmaterem" ajtaját (Switch on Main Power). Ezután már az ismert úton menjünk vissza az „A"-folyosóra. Egyébként körülbelül eközben támad a szuperlény, aki legyőzhetetlen s aki elől csak menekülni tudunk. Az „A" folyosón menjünk ki az utolsó ajtón balra (a „D" folyosóval szemben), majd menjünk le az elsőre a liften. Itt már csak az a teendőnk, hogy kétszer balramenjünk és ezzel elhagytuk a hajót. (leave the Prometheus) OKÉ. Felrobbant a Prométheus, megmenekültünk! Biztos? Ezúttal Anar van a nyakunkon. „Nem hagyom, hogy megismerd a Firestart titkait! Készülj fel a halálra!" – Készülődés helyett verjük ki a kezéből a lézert, (joystick le + balra), és ezzel a fejét is betörtük. Ezután felvesszük a kilőtt lányt, (puszi), majd a kereskedelmi hajó vesz minket, ahol fogadjuk főnökünk hideg gratulációját.

Herpai Gergely

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		63	
ZENE		41	
JÁTSZHATÓSÁG		81	64
Összesen:		89	

Fegyverünk a Ninjitsu

Shadow Warriors

New York, a bűn városa. Bandák jönnek-mennek városrészeket uralnak, aztán egy erősebb csoport keze nyomán szétszélednek. A rendőrség általában felülkerekedik rajtuk.

Az utóbbi időben azonban feltűnt egy banda, melynek tagjai egységesen jégkorong kapus álarcot viselnek és mindenkinél veszélyesebbek. Ráadásul a világ több országából tagokat toboroztak maguk köré és Amerika több nagy városára kiterjesztették hatalmukat.

Két méteres afrikaiak, Japán sumo birkózók, kanadai favágók tartják az embereket rettegésben. Azt beszélik, hogy a főnökük a Grand Canyon környékén tanyázik. Csak egy valaki mentheti meg Amerikát. Egy eldugott iskolában kiképzett, szakmájának minden fortélyát ismerő Japán NINJA. A hívó szóra rögtön csónakba száll, és „áthajózik Amerikába".

Ez az a pont, ahol a Ninja szerepét átvéve belépünk a játékba. Hat pályán keresztül kell végigverekedni magunkat, hogy megküzdhessünk a fő gonosszal. Fegyverként a Ninjitsu tudományunkat alkalmazhatjuk – a tűzgomb folyamatos nyomására egy három elemből álló ütés és rugássorozatot mutat be emberünk, amitől az ellenfelek szép nagy ívben elrepülnek. Ha néhány nagyobb palival nem boldogulnánk (például az egyik pálya végén megjelenő hármasikrekkel), eldobhatjuk őket. Ehhez olyan közel kell menni, hogy a két sprite majdnem egymáson legyen, és tűzgombot + a joyt ferdén fel kell nyomni. Néha láthatunk olyan villanypóznákat, amelyekből egy vízszintes rúd áll ki. Ezekre tűz + le-vel felkapaszkodhatunk, és fejberugdoshatjuk a rossz fiúkat. A pályákon elszórva hordókat, dobozokat, ládákat, telefonfülkéket és egyéb dolgokat találhatunk. Ezek valamilyen extrát rejtenek (plusz élet, energia, pár másodpercig kard). A számunkra rendkívül hasznos dolgokat úgy szerezhetjük meg, ha az ellenfeleket olyan helyen ütjük le, hogy az röptében kidöntse a szóban forgó tárgyakat. Ugrani tűz+ferdén fel-lel tudunk. Ez akkor lesz igazán segítségünkre, amikor a Grand Canyon környékén fáról-fára kell haladni.



FOTÓ: C–64

Ha a játékot ketten játsszuk, megnő az esélyünk a megnyerésre. Az Amiga színes és különlegesen szép grafikája rendkívül közel áll az eredeti játéktermi gép színvonalához. Sajnos az ellenfelek mozgása inkább hasonlít részeg zombikéhoz, mint kemény verekedőkéhez. A bővítőt nem tartalmazó Amigákon a pálya scrollozás közben időnként akadozik. Mivel az Amiga verzió több változatosságot tartalmaz, mint a 64-es, ezért a 64-es tulajdonosok nem minden dologgal fognak találkozni, amire ismertetőnkben utaltunk. A lehetőségekhez képest a 64-es változat is elég jóra sikerült.

Martin

FOTÓ: AMIGA



	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	91	78	A
ZENE	87	77	
JÁTSZHATÓSÁG	83	80	64
Összesen:	82	74	

A hógolyózás olimpiai versenyszám lesz?

SKI OR DIE

A már megkedvelt Skate or Die után az Electronic Arts végre elkészült a téli változatával.A játékban 5, a számítógépek számára eddig ismeretlen sportot gyűjtöttek össze. Ezeket később a havon is érdemes lesz kipróbálni, de előbb nem árt egy kis gyakorlás a géppel.

Téli túránk elején a kis hegyi falu közepén álló üzletbe toppanunk, ahol a punk tulajdonos fogad bennünket vigyorogva. A boltban kurzorunkat mozgatva Rodney fanyar humorát élvezhetjük. Ha mindent elolvastunk, és kipihentük magunkat, megnézhetjük az eddig elért legjobb eredményeket (hiscore), gyakorolhatunk (go practice) és elkezdhetjük a versenyt (go compete). Mielőtt azonban elindulnánk a pályára, be kell neveznünk a küzdelmekre (sign in). Itt az indulók nevét kell beírnunk (legfeljebb hatot). A gyakorlást vagy a versenyt választva a falu főterére jutunk, ahol már síléceken kell a kiválasztott szám pályájára mennünk. Emberünket a joy jobbra-balrahúzásával állítsuk a megfelelő irányba, majd a tűz lenyomásával haladjunk előre.

Snowball Blast:

Gondolom nincs senki, aki ne gyúrt volna már hógolyókat, ne vett volna már részt egy nagy csatában. Most elég egyenlőtlen körülmények között, egyedül kell felvennünk a harcot egy minden irányból ránk támadó csapattal. A kép felső részén látjuk pontunkat, lövedékeink és az ellenfelek számát (azt is, hogy hányan vannak előttünk, illetve mögöttünk). Ha mindenkit eltaláltunk, a következő szintre jutunk, ahol a ránk támadó fickók száma növekszik. Gyakorlás közben a jobb felső sarokban saját emberkénk látható, melyet a találatok után egyre jobban beborít a hó, míg meg nem fagyunk. Verseny közben itt a rendelkezésünkre álló időt jelzi a gép. A célkeresztet joystickunkkal tudjuk irányítani, és a szóköz lenyomásával fordulunk hátra. A mezőn különböző tárgyakat is találunk, melyeket lelőve növelhetjük hógolyóink számát, vagy a rajtunk levő jég egy része olvad el.

FOTÓ: C–64



Downhill:

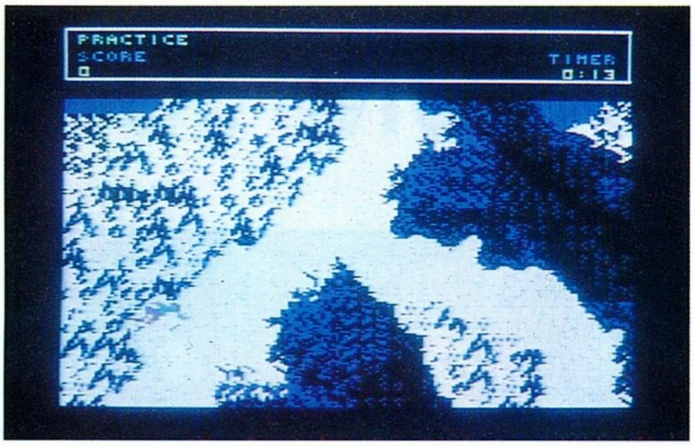
A lesiklásban a megszokottól eltérően több útvonal közül választhatjuk ki a legszimpatikusabbat a völgy felé. A joyt jobbra, balra, előre illetve hátra tolva emberünk megfordul, gyorsít és lassít. Ha akadályba ütköztünk vagy letérünk a keskeny ösvényről, elterülünk a hóban, és csak a tűzgomb lenyomásával tudunk felkelni. A szakadékokat a tűz és a joy lehúzásával ugorhatjuk át. (Az ilyen ugrásokkal tudjuk pontszámunkat növelni). Felül pontjainkat és időnket látjuk. Ez a versenyszám sajnos mind ötletességében, mind grafikájában elmarad a többitől.

Acro Aerials:

A síakrobatika az egyik legfiatalabb sportág, melyet még csak a televízióból ismerhetünk. Ebben a síugrás és a toronyugrás elemei keveredtek egymással, s az eredmény igen élvezetes. A versenyek során három gyakorlatot mutathatunk be. A tűzgomb lenyomására indulunk el a lejtőn, majd a dombról elugorva kezdődhet a mutatvány. A levegőben a joyt különböző irányokba tolva és a tűzgombot nyomogatva remek szaltókat, terpeszeket, homorításokat végezhetünk. A földre azonban már talpon kell érkeznünk, különben a gyakorlat bukfencekkel folytatódik. Ugrásainkat öt szőrös szívű bíró értékeli.

Innerstube Thrash:

Ismét egy elég furcsa versenyszámmal ismerkedhetünk meg. A hegyről egy gumibelsőn ülve



FOTÓ: C–64



FOTÓ: C–64

kell lecsúsznunk. Feladatunkat nehezítik az úton elszórt rajzszögek, és a másik játékos, aki mindenáron ki akarja szúrni guminkat. Menet közben késeket és villákat találunk, melyekkel mi sebezhetjük meg ellenfelünk járművét. A kerék nyomását a kép felső részén levő műszer jelzi. A minden szúrásnál fogyó levegőnket csak egy pumpa felszedésével tudjuk pótolni. A joyt mozgatva gumink csúszásának irányát változtatjuk. Ha lenyomjuk a tűzgombot, a kart jobbra vagy balra húzva emberünk a megfelelő irányba fordul, előre és hátra mozdítva pedig szerszámunkat döfjük előre. (Természetesen csak akkor találjuk el ellenfelünket, ha az orrunk előtt van). Pontszámunkat az ellenfél gumijának kiszúrásával és a verseny megnyerésével szaporíthatjuk.

Snowboard Half-pipe:

Ebben a játékban egy folyómederhez hasonló pályán kell lesiklanunk deszkánkkal. Menet közben a meder peremén ugrásokat, kézenállásokat mutathatunk be. A gyakorlat elvégzéséhez két perc áll rendelkezésünkre. Az utunkba kerülő farönköket kikerülhetjük (joy jobbra vagy balra) vagy átugorhatjuk (tűz és joy le vagy fel), az összeszedett csillagok pedig pontszámunkat növelik. A peremen a tűzgomb lenyomásával, és a kar tologatásával választhatunk a különböző ugrások között. Egy kis gyakorlás után már a nagy eséseket is elkerülhetjük.

A tél kedvelői remek játékokat, sportokat ismerhetnek ebben a gyönyörűen rajzolt, sok jó ötlettel és humorral megtöltött programban. A játék előnye, hogy az egyes versenyszámok mellett az összesített verseny megnyeréséért is folyik a küzdelem. Bár ebben a műfajban igen sok játék született már, az alkotóknak mégis sikerült valami újat, vonzót csempészni az ismert formák közé.

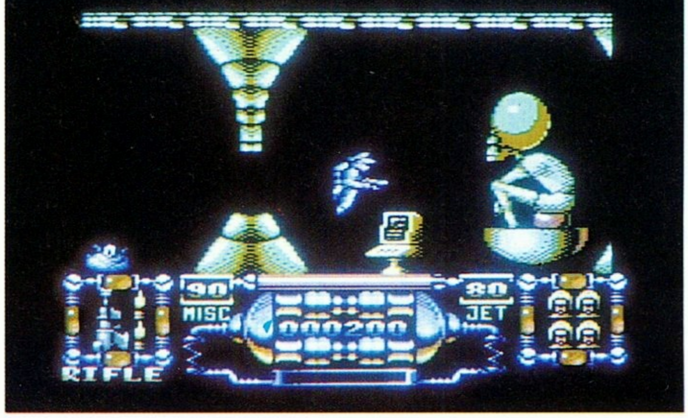
Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		77	
ZENE		64	
JÁTSZHATÓSÁG		60	64
Összesen:		62	

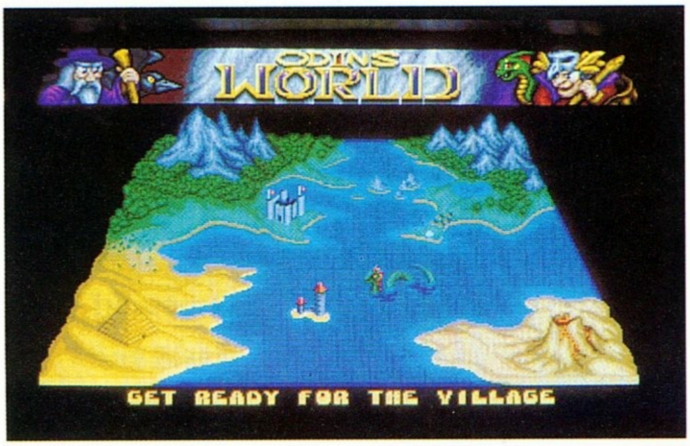
JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!



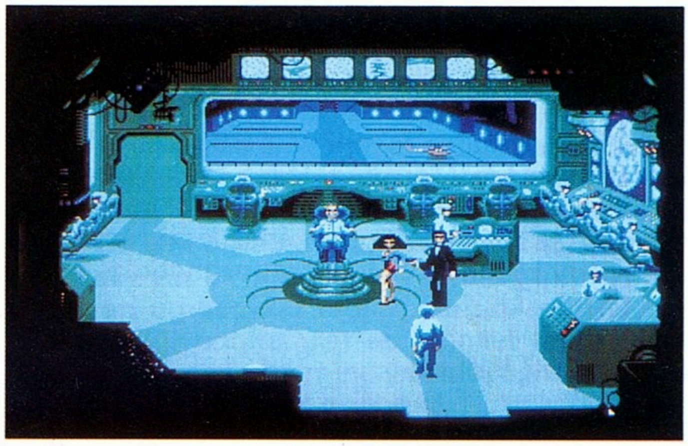
DELIVERANCE STORMLORD II



DAN DARE III.



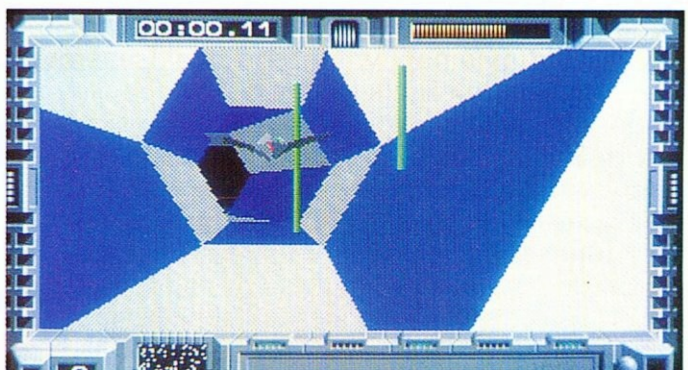
THE VIKING CHILD



OPERATION STEALTH



PUFFY'S SAGA



INTERPHASE

TOP LISTA

1990/szeptember/ASTER

C–64		AMIGA	
1. FLIMBO'S QUEST	6. DRAGON WARS	1. UNREAL	6. THE JETSONS
2. STREET ROD	7. LOGO	2. CHAMPIONS OF KRYNN	7. KICK OFF 2
3. WINGS OF FURY	8. VENDETTA	3. BEAST 2	8. KLAX
4. SUPER STOCK CAR	9. TURRICAN	4. OPERATION STEALTH	9. FLOOD
5. CHAMPIONS OF KRYNN	10. CENTURY ALLIANCE	5. HERO'S QUEST	10. FLIMBO'S QUEST

REJTVÉNY/5

Beküldési határidő: NOVEMBER 10.

Az alább felsorolt játékok közül melyik kettő a KAKUKKTOJÁS és miért?

ROCKET RANGER	BARBARIAN
DYNASTY WARS	PIRATES
AFTER THE WAR	IRON LORD
EYE OF HORUS	DRILLER

Rejtvény/3. NYERTESEI

Mivel a 3. szám rejtvényére helyes AMIGA megoldás nem érkezett, ezért e hónapban csak C-64-es lemezeket sorsoltunk ki!

C–64 lemezek

Miskei Zoltán (Kalocsa) • Kánya Attila (Diósd) • Zsonda Gábor (Nyíregyháza) • Bagi Ákos (Eger) • Kerling Zoltán (Szolnok)

Gratulálunk! A nyereményeket ezúttal is postán küldjük el!
További sok sikert és jó játékot kíván a szerkesztőség minden tagja!

PÁLYÁZATI SZELVÉNY 5

Ára: 79 Ft

576 KBYTE T-SHIRT

Lapunk 5. számával egyidőben megkezdjük
az „**576 KBYTE T-SHIRT**" árusítását is.

Áraink a következők:
Rövid ujjú pólók: 490 Ft/db
Hosszú ujjú pólók: 890 Ft/db

Előfizetőinknek illetve annak aki 5 db-ot rendel 10%-os árengedményt adunk!

A T-SHIRT-ök megrendelhetők az újság címén
(Comgame Gmk. 1389 Budapest Pf. 132.)
vagy megvásárolhatók Budapesten az alábbi címeken:

VII., Erzsébet krt. 40–42 sz. alatti üzlethelyiségben
SKÁLA Budapest (a mozgólépcsővel szemben a kiskereskedői részlegben)

Ezeken a helyeken az újság számai visszamenőleg is megvásárolhatók!

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

MEGHIRDETJÜK

az

576 KByte Demopályázatot!

A téma teljesen független, egyetlen megkötés, hogy minden alkotóelem
(képek, ill. zenék) saját készítésűek legyenek.

A C–64-en és AMIGA-n pályázók alkotásait együtt értékeljük,
a gépek tudásának minél jobb kihasználtságát figyelembe véve.

Főnyeremény: AMIGA 500

Beküldési határidő: **1990. november 15.**
Nevezési díj: a lemez, amin a műveket bekülditek.
Eredményhirdetés: a BITLET karácsonyon.